

# **SUUNNITTELIJAN JA PELAAJAN KÄSITYKSIÄ PELIKOKEMUKSESTA**

**Cabals: Magic & Battle Cards -pelin  
tarkastelu kokemuskäyrien avulla**

**Jouni Peltokangas**

Tampereen yliopisto  
Informaatiotutkimus ja  
interaktiivinen media  
Pro Gradu -tutkielma  
Toukokuu 2015

*”Kokemus, kokemus, kokemus, siis kokemus ja kokemuksia on olemassa.”*  
*(Latomaa 2012, 299)*

TAMPEREEN YLIOPISTO, Informaatiotieteiden yksikkö  
Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media  
PELTOKANGAS, JOUNI: Suunnittelijan ja pelaajan käsityksiä pelikokemuksesta –  
*Cabals: Magic & Battle Cards* -pelin tarkastelu kokemuskäyrien avulla  
Pro gradu -tutkielma, 89 s., 1 liites.  
Toukokuu 2015

---

Tässä pro gradu -työssä tutkin sekä suunnittelijoiden että pelaajien näkemyksiä *Cabals: Magic & Battle Cards* -pelin tuottamista kokemuksista. Työssäni selvitän, kuinka pelintekijöiden oletukset siitä, millaisia kokemuksia pelaajat heidän tuotteensa parissa saavat vastaavat kyseistä peliä ensimmäistä kertaa pelaavien henkilöiden todellisia kokemuksia.

Pelisuunnittelua ja pelikokemusta on tutkittu runsaasti ja monin eri tavoin. Tällaista pelikokemukseen liittyvää pelintekijöiden ja pelaajien välistä suoraa vertailua ei pelitutkimuksen piirissä ole kuitenkaan tiettävästi aiemmin tehty.

Aineistonkeruumenetelmänä olen käyttänyt niin kutsuttuja kokemuskäyriä, jotka ovat tutkittavien laatimia graafisia kuvaajia kokemuksen muodostumisesta. Kokemuskäyrien avulla olen saanut havainnollisen kuvan siitä mitkä tekijät, minkälaisessa järjestyksessä ja millä tavoin ovat vaikuttaneet pelikokemusten muodostumiseen ja laatuun. Kerättyä aineistoa olen käsitellyt sekä kvalitatiivisen sisällönanalyysin että erilaisten määrällisten yhteenvedojen keinoin.

Tutkimuksessa käsitellyssä tapauksessa suunnittelijat näyttävät tiedostaneen varsin hyvin kehittämiensä pelin vahvuudet ja ongelmakohdat. Tulokset antavat myös viitteitä siitä, että oletettua pelaajan kokemusta pohtiessaan suunnittelijat kiinnittävät pelaajia enemmän huomiota suunnittelijapositionsa mukaisiin seikkoihin kuten pelin käytettävyyteen ja oppimiskynnykseen. Pelaajat puolestaan keskittyvät kokemuksensa tarkastelussa enemmänkin itse pelaamiseen liittyviin asioihin.

Avainsanat: pelikokemus, suunnittelija, pelaaja, vertaileva tutkimus

# Sisälllys

1 JOHDANTO.....	1
2 PELIT, KOKEMUKSET JA PELIKOKEMUKSET.....	5
2.1 Kokemus.....	5
2.2 Pelit ja pelaaminen.....	8
2.3 Suunnittelijan ja pelaajan välinen suhde.....	11
3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS.....	18
3.1 Tutkimuksen lähtökohdat.....	18
3.2 Tutkimuskohde (Cabals: Magic & Battle Cards).....	19
3.3 Tutkimusasetelma ja tutkittavien valinta.....	22
3.4 Aineiston keruun menetelmät.....	24
3.4.1 Kokemuskäyrät.....	25
3.4.2 Taustatiedot.....	29
3.5 Aineiston analyysi.....	30
3.6 Yhteenveto.....	33
4 TUTKIMUKSEN TULOKSET.....	35
4.1 Pelintekijät ja pelaajat.....	35
4.2 Kokemuskäyrien tarkastelu.....	40
4.2.1 Ennakko-odotukset.....	48
4.2.2 Estetiikka.....	50
4.2.3 Käytettävyys.....	52
4.2.4 Oppimiskynnys.....	55
4.2.5 Pelaaminen.....	58
4.2.6 Yhteisöllisyys.....	61
4.3 Keskeiset merkinnät.....	62
4.4 Yhteenveto.....	67
5 POHDINTAA JA JOHTOPÄÄTÖKSIÄ.....	71
5.1 Kuinka suunnittelija ja pelaaja kohtaavat.....	71
5.2 Menetelmän soveltamisesta.....	74
5.3 Tutkimuksen luotettavuudesta.....	77
5.4 Tutkimuksen merkitys ja mahdollinen jatko.....	80
5.5 Lopuksi.....	83
LÄHTEET.....	84
LIITTEET.....	90

# 1 JOHDANTO

Eri ihmisillä on erilaiset käsitykset siitä, mikä on hauskaa, mistä he pitävät ja mikä saa heidät viettämään pitkiäkin aikoja jonkin pelin parissa. Toisten ihmisten subjektiivisten kokemusten kuvaileminen ja ymmärtäminen – puhumattakaan niiden mittaamisesta tai vertailusta – on haastavaa, sillä tutkijalla ei ole suoraa yhteyttä tutkittavaan ilmiöön. Hän pääsee siihen käsiksi enemmän tai vähemmän epäsuorasti näiden henkilöiden antamien kuvausten kautta. Gillies ym. (2005, 201) näkevät, ettei eri kokemusten elämisen tapa ole välttämättä edes tavoitettavissa pelkällä sanallisella kuvauksella, mikä puolestaan asettaa omat vaatimuksensa käytettäviä tutkimusmenetelmiä kohtaan. Tämän pro gradu -tutkimuksen aiheen sekä myös aineistonkeruumenetelmän valinta pohjautuu suurelta osin pelikokemusta ja sen tutkimista kohtaan tuntemaani kiinnostukseen, mutta osaltaan myös eräänlaiseen haluun ottaa haaste vastaan. Perttula (2008, 155) ilmaisee asian mielestäni hyvin:

Tutkija kiinnostuneeksi usein kokemusten tutkimisesta, kun on ensin havahtunut, että elää itsekin kokemusten merkityksellistämässä maailmassa. Usein pätee sekin, että tutkija päätyy tutkimaan sellaisia kokemuksia, joiden aihe on hänelle omakohtaisesti tuttu. Tutkimuksen toteuttamisen kannalta tuttuus ei ole tarpeellista, jos ei haittaakaan. Inhimillistä se joka tapauksessa on. Ihmisen tarkkaavaisuus kiinnittyy luonnostaan niihin asioihin, jotka hän elämisensä perusteella mieltää kiinnostaviksi ja joita hän haluaa ymmärtää lisää.

Suunnittelijan ja pelaajan välistä suhdetta pohtiessani sain ajatuksen tutkia ja vertailla pelintekijöiden ja pelaajien näkemyksiä jonkin tietyn pelin tuottamasta kokemuksesta. Tässä pro gradu -työssä tarkastelen pelikokemusta näiden molempien ryhmien näkökulmista tutkiessani kuinka pelintekijöiden oletukset siitä, millaisia kokemuksia pelaajat heidän tuotteensa parissa saavat vastaavat kyseistä peliä ensimmäistä kertaa pelaavien henkilöiden todellisia kokemuksia. Lisäksi tutkimuksen keskiössä on niiden pelikokemukseen vaikuttavien tekijöiden tunnistaminen, jotka pelintekijät ja pelaajat kokevat merkityksellisimmiksi, sekä näiden tekijöiden keskinäinen tarkastelu. Pelisuunnittelua ja pelikokemusta on tutkittu runsaasti ja niistä on kirjoitettu lukuisia teoksia ja artikkeleita, mutta suunnittelijan ja pelaajan näkökulmien asettaminen samalle viivalle on harvinaisempaa. Alan kirjallisuuteen ja aiempaan tutkimukseen syvennyessäni kävi ilmi, ettei tällaista pelikokemukseen liittyvää suoraa vertailua pelintekijöiden ja pelaajien välillä ole pelitutkimuksen piirissä juurikaan, jos lainkaan, tehty.

Pelitutkimusta on perinteisesti, sikäli kuin suhteellisen nuorelle tieteenalalle on perinteitä ehtinyt syntyä, pidetty monitieteisenä tutkimuksen kenttänä (ks. esim. Aarseth 2001, Mäyrä 2008). Sen piirissä on käytetty ja käytetään monenlaisia näkökulmia ja metodeja. Olen ottanut työssäni vapauden lainata yleisesti tunnustettuja teorioita ja kirjallisuutta niin filosofian ja psykologian kuin kulttuurin- ja viestintätutkimuksenkin alueelta, ja luonut näistä yhdessä pelitutkimuksen omien perusajatusten kanssa synteesin, jonka pohjalta olen tutkimuskohdettani lähestynyt. Tämän prosessin myötä havaitsin John Deweyn, joka on eräs 1900-luvun merkittävimmistä filosofeista, kokemuskäsityksen sekä sosiologi ja kulttuurintutkija Stuart Hallin sisäänkoodaus/uloskoodaus-mallin sointuvan saumattomasti yhteen pelitutkimuksen piirissä esitettyjen ajatusten kanssa, kun niitä sovelletaan suunnittelijan ja pelaajan välisen suhteen tarkasteluun. Tämän suhteen lähempi tutkiminen osoitti, että pelintekijöillä on hyvin rajalliset mahdollisuudet vaikuttaa siihen, kuinka pelaajat pelin parissa tai maailmassa toimivat. Suunnittelijat luovat pelin säännöt ja mekaniikan, mutta he eivät pysty määrittelemään lopullista pelikokemusta ja pelaamisen tilannetta. Salen & Zimmerman (2004, 168) kutsuvat tätä toissijaiseksi suunnitteluksi (*second order design*). Lähtökohtaisesti voidaankin olettaa, ettei pelikokemus ole koskaan täysin suunnitellun kaltainen.

On tiedettyä, että aiemmin etenkin pienemmissä ja riippumattomissa tuotannoissa peliyritykset tai suunnittelijat eivät ole tehneet juurikaan käyttäjätutkimusta (joskin asia on vähitellen muuttumassa), vaan pelintekijät ovat nojanneet työssään enemmän tai vähemmän vaistonvaraisesti erilaisiin oletuksiin käyttäjistä sekä omaan henkilökohtaiseen kokemukseensa, tietämykseensä ja intuitioonsa (ks. esim. Sihvonen 2011, 73). Tämän vuoksi on kiinnostavaa ja myös tärkeää pyrkiä selvittämään kuinka suunnittelijoiden käsitykset pelikokemuksesta vastaavat pelaajien arkitodellisuutta. Etukäteen ajatellen on mahdollista, että tällainen tutkimus voi tuoda esiin seikkoja, jotka saattavat olla pelintekijöiden keskuudessa jollain tasolla tiedostettuja, mutta jotka ovat silti jääneet pelintekoprosessissa huomioimatta. Tämänkaltaisen tutkimus voi osaltaan auttaa pelintekijöitä (ja luonnollisesti myös pelaajia) ymmärtämään paremmin sekä pelikokemuksen monimuotoisuutta että itse suunnittelun kohdetta, peliä. Tämän pro gradu -tutkimuksen keskeisenä tavoitteena on siis kuvailla ja ymmärtää pelikokemusta, sen muodostumista ja muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä, sekä vertailla tapausesimerkiksi valitun pelin suunnittelijoiden olettamia ja tätä peliä ensikertaa pelaavien henkilöiden todellisia kokemuksia toisiinsa.

Tutkimus toteutettiin tamperelaisen Kyy Gamesin suosiollisella avustuksella. Tapausesimerkkinä ja tutkittavana pelinä toimi *Cabals: Magic & Battle Cards*<sup>1</sup>, joka on marraskuussa 2011 julkaistu, muun muassa iOS:lla, Androidilla sekä selaimilla toimiva digitaalinen keräilykorttipeli. Kyy Gamesilta tutkimukseni tavoitti kahdeksan *Cabalsin* suunnitteluun ja kehittämiseen osallistunutta pelintekijää, joiden vastapainoksi hankin kuusitoista pelaajaa osallistumaan tutkimukseen. Kyseessä on laadullinen tutkimus, jonka puitteissa olen kerännyt yksityiskohtaista aineistoa pelikokemuksen muodostumisesta. Keskeiset tutkimuskysymykset ovat:

1. Minkälaisen kokemuksen suunnittelijat olettavat valmiin pelinsä tuottavan sitä ensikertaa pelaaville ja millaiseksi nämä pelaajat oman kokemuksensa tosiasiaassa hahmottavat?
2. Mitkä ovat merkittävimmät erot ja yhtäläisyydet suunnittelijoiden olettamien ja ensikertalaispelaajien todellisten kokemusten välillä?
3. Kuinka kokemukskäyrät soveltuvat pelikokemuksen tutkimiseen?

Ensimmäisen kysymyksen kautta pyrin selvittämään, minkälaiseksi suunnittelijat mieltävät pelinsä tuottaman kokemuksen ja millaisena ensikertalaispelaajat tämän kokemuksen todellisuudessa hahmottavat. Toinen kysymys pureutuu syvemmälle näiden oletettujen ja todellisten kokemusten sisälle etsiessään merkittävimpiä eroja ja yhtäläisyyksiä suunnittelijoiden ja pelaajien laatimien kokemuskuvausten välillä. Kolmas tutkimuskysymys liittyy käytettyyn aineistonkeruumenetelmään, ja on alisteisessa roolissa kahteen edelliseen verrattuna. Koska kokemukskäyrien käyttäminen on pelitutkimuksen piirissä verrattain harvinaista, voidaan tämän pro gradu -työn katsoa toimivan osaltaan myös pienimuotoisena menetelmäkokeiluna soveltaessaan vähän käytettyä menetelmää tämänkaltaisten kokemusten tutkimiseen.

Lukuisten tutkimusmenetelmiä koskevien pohdintojen, varsinaisten tutkimuskysymysten, työn teoreettisen taustan sekä koeasetelman pohjalta valitsin siis pääasialliseksi aineiston keruun menetelmäksi monipuolista graafista dataa tuottavat kokemukskäyrät. Tämänkaltaisten visualisointien avulla on mahdollista saada havainnollinen kuva siitä mitkä tekijät, minkälaisessa järjestyksessä ja millä tavoin ovat vaikuttaneet pelikokemusten muodostumiseen ja laatuun. Referenssinä toimineeseen kokemukskäyriä testanneeseen pilottitutkimukseen (Kujala ym. 2011) verrattuna olen jalostanut menetelmää siten, että nyt tutkittavat eivät laatineet kuvaajiaan jälkikäteen omiin

---

<sup>1</sup> <http://www.cabalgame.com>

muistikuviansa perustuen vaan samanaikaisesti pelaamisensa kanssa tai heti pelaamisen jälkeen, jolloin laadittu kuvaaja edustaa paremmin kunkin tuntemuksen tai kokemuksen laatua ja voimakkuutta ilmenemishetkellään. Tutkittavien kokemuskäyriin tekemien merkintöjen sanallisiin kuvauksiin olen soveltanut kvalitatiivista sisällönanalyysiä, jonka lisäksi olen tehnyt määrällisiä yhteenvetoja kokemuskäyrien tuottamasta aineistosta.

Tämän työn rakenne on seuraavanlainen: johdantoluvun jälkeen esittelen työni teoreettis-käsitteelliset taustat. Tässä toisessa luvussa pohdin kokemusta niin käsitteenä kuin tutkimuskohteena, jonka jälkeen siirryn tarkastelemaan lähemmin pelejä, pelaamista ja pelikokemusta sekä suunnittelijan ja pelaajan välistä suhdetta muodostaen yleiskuvan siitä, kuinka suunniteltu kokemus välittyy pelintekijältä pelaajalle. Kolmannessa luvussa käyn läpi varsinaisen tutkimuksen kulun. Aluksi esittelen tutkimuksen lähtökohdat ja tieteenfilosofisen perustan, jonka jälkeen kuvailen itse tutkimuskohteen. Lisäksi luon katsauksen tutkimusasetelmaan sekä tutkittavien valintaan, jota seuraa aineistonhankinnassa käytettyjen menetelmien esittely. Tämän jälkeen käyn läpi aineiston kuvailun ja analyysiprosessin, ja lopuksi teen yhteenvedon käytännön tutkimuksesta.

Neljännessä luvussa esittelen tutkimuksen tulokset. Luotuani silmäyksen tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden pelaajataustoihin sekä peleihin liittyviin mieltymyksiin käsittelen tutkittavien laatimia kokemuskäyriä aluksi yleisellä tasolla, jota seuraa kunkin sisällönanalyysissä esiin nousseen teeman yksityiskohtaisempi tarkastelu. Näissä osioissa käyn läpi kuhunkin temaattiseen kategoriaan kuuluvia pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä sekä vertailen pelintekijöiden ja pelaajien tuottamia kokemuskäyriä osa-alue kerrallaan. Lopuksi palaan yleisemmälle tarkastelun tasolle ja teen yhteenvedon keskeisistä havainnoista. Viidennessä luvussa kertaan työn tavoitteet ja tarkastelen tutkimuksen tuloksia sekä pohdin kuinka saadut tulokset vastaavat esitettyihin tutkimuskysymyksiin. Lisäksi tarkastelen käyttämäni menetelmän soveltuvuutta kokemusten tutkimiseen ja pohdin tutkimuksen luotettavuutta. Lopuksi tarkastelen työn tavoitteiden täyttymistä, tutkimuksen yleisempää merkitystä sekä alustan lyhyesti mahdollista jatkotyöskentelyä tässä esittelemäni tutkimuksen pohjalta.



## 2 PELIT, KOKEMUKSET JA PELIKOKEMUKSET

Tässä luvussa esittelen työni teoreettis-käsitteelliset taustat. Alaluvussa 2.1 tutkailen kokemusta niin käsitteenä kuin tutkimuskohteena, jonka jälkeen siirryn tarkastelemaan lähemmin pelejä, pelaamista ja pelikokemusta. Alaluvussa 2.3 lähestyn suunnittelijan ja pelaajan välistä suhdetta eri näkökulmista muodostaen esittelemieni ajatusten pohjalta yleiskuvan siitä, kuinka suunniteltu kokemus välittyy pelintekijältä pelaajalle.

### 2.1 Kokemus

Ennen empiiriseen tutkimukseen ryhtymistä on tarpeen jäsentää tutkimuskohteen perusluonne: mitä kokemuksella tarkoitetaan ja mitä kokemus on (Rauhala 2005, 15; Perttula 2008, 149).

Jos kokemuksia on olemassa, niin voimme selvittää tai ottaa selvää, millä tavalla kokemus on ja mitä jokin nimenomainen kokemus on. Jos voimme todeta, että kokemus on olemassa ja voimme selvittää tai ottaa selvää, mitä kokemus on, voimme ilmaista tämän jotenkin. Puhuvina olentoina voimme sanoa kokemuksesta jotakin – ehkä myös kirjoitamme siitä, tai ehkä voimme maalaten tai tanssien kuvata kokemuksia. Ja jos voimme selvittää, mitä kokemus on ja sanoa ja väittää siitä jotakin, vaikkapa siitä tanssien ilmaistusta kokemuksesta, se voidaan sanoa ja väittää ymmärrettävästi, uskottavasti ja perustellusti. (Latomaa 2012, 299.)

Sana ”kokemus” voidaan käsittää etymologiselta kannalta kahdella eri tavalla. Ihminen voi olla kokenut tai hänellä voi olla kokemusta jostain asiasta. Tällöin kokemuksen ajatellaan olevan jotain, joka karttuu ajan myötä. Tässä merkityksessä subjekti ei ole välttämättä yksilö; esimerkiksi urheilujoukkue tai työporukka voi olla kokenut. Toisessa merkityksessään kokemuksen nähdään tarkoittavan hetkellisiä elämyksiä, jotka saattavat olla hyvinkin voimakkaita, mieleenpainuvia ja merkityksellisiä. Esimerkiksi elokuvan katselu, huvipuiston laitteessa käyminen tai jonkin pelin pelaaminen voivat olla tällaisia. (Kotkavirta 2002, 15–16.) Tässä työssä tarkastelen kokemuksia viimeksi mainitussa merkityksessä.

Kokemuksille on luonteenomaista niiden omakohtaisuus; ne ovat subjektiivisia, elettyjä, aikaan ja paikkaan sidottuja, ainutlaatuisia, ruumiillisia jne. (Depraz, Varela & Vermersch 2003, 2; Suorsa 2011, 174). Määttäsen (2002, 195) mukaan kokemukset ovat yksilöllisiä, mutta ne ovat aina myös yhteisiä ja jaettuja mikäli niiden tulkitsemiseen ja

jäsentämiseen käytettävät merkitykset ovat yhteisiä ja jaettuja. Taipale (2010, 133) on kirjoittanut kokemusten muodostuvan, jäsentyvän ja arvottuvan sekä suhteessa subjektin omiin havainto- ja kokemusmahdollisuuksiin että suhteessa siihen, mikä on intersubjektiivisessa mielessä normaalia. Kokemuksen intersubjektiivisuuden Taipale (mts. 125) sanoo merkitsevän sitä, että kokemuksissa tarkoittamamme asiat ilmenevät meille sellaisina, että myös toiset voivat ne kokea. Pihlström (2010, 243) puolestaan näkee subjektiivisuuden kiinnittyvän laajempiin jaettuihin sosiaalisiin ja historiallisiin asiayhteyksiin, jolloin sen voidaan ajatella olevan tavallaan intersubjektiivista jo itsessään.

Merkittävä yhdysvaltalaisfilosofi John Dewey (1934/1980, 22) on luonnehtinut kokemuksen syntyvän siitä organismin ja ympäristön vuorovaikutuksesta, joka huipussaan muuttuu osallistumiseksi ja viestinnäksi. Kokemus ei ole abstrakti päänsisäinen asia, vaan merkityssuhde, jossa jokin elämäntilanteesta oleva tulee kokemuksellisesti ymmärretyksi (Lehtomaa 2008, 166; Perttula 2008, 116; Perttula 2012, 324; Pihlström 2002, 272–273). Kokemuksen kokonaisuuteen kuuluvat sekä tajuava subjekti että kohde, johon tämä tajunnallinen toiminta suuntautuu. Englantilainen filosofi ja teoreetikko Michael Oakeshott (1933/1985, 9) näki näiden olevan erillisinä merkityksettömiä käsitteitä, eikä niitä hänen mukaansa pitäisi edes pyrkiä erottamaan. Kokija ja kohde eivät myöskään määrittele toisiaan; subjektin ja objektin välillä ei ole syy–seuraussuhdetta vaan keskinäinen riippuvuus, joka liittää ne yhdeksi kokonaisuudeksi (mts. 9; Perttula 2008, 117). Näillä kokonaisuuksilla on kullakin omat ominaislaatussa, mallinsa ja rakenteensa, mutta Deweyn (1934/1980, 35–37) mukaan yksittäinen kokemus ei silti ole eri ominaisuuksien summa, vaan nämä ominaisuudet sulautuvat kulloiseenkin kokemukseen sen erityispiirteinä. Kokemus muodostuu tekemisen ja altistumisen välisestä suhteesta, joka synnyttää merkityksen. Nämä merkitykset puolestaan perustuvat aiemmin koettuun ja opittuun. (Depraz ym. 2003, 2, 9–10; Dewey 1934/1980, 44; Rauhala 2005, 36–37.) Deweyn (1934/1980, 272) mukaan kokemuksesta tulee tietoista ja havaittua vasta, kun siihen liitetään aiemmista kokemuksista peräisin johtuvia merkityksiä. Myös Rauhala (2005, 194–195) puhuu – tosin eri sanoin – (taide)teoksesta sinä kokemuksena, jonka objekti tuottaa sille antautuvan havainnoijan tajunnassa, jolloin taideobjektista syntyy niin sanottu esteettinen objekti. Tämä esteettinen objekti ei muodostu näkö-, kuulo- tai muista aistimuksista sinällään, vaan niiden herättämien mielenliikkeiden kautta syntyneistä merkityksistä.

Deweyn (1934/1980, 40) mukaan kokemuksen tulee olla eheä ja yhtenäinen, sillä tulee olla alkunsa ja loppunsa, jotta se olisi luonteeltaan hänen kuvailemansa esteettinen kokemus. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että kokemuksen tulisi olla yhtäjaksoinen. Eheä ja yhtenäinen kokemus voi olla ajallisesti, paikallisesti tai muulla tavoin katkonainen; se voi koostua useammasta osasta. Esimerkiksi kirjaa voi lukea useana päivänä ja eri mittaisissa jaksoissa, joista kyseisen kirjan lukemisen tuottama kokemus muodostuu. Määttänen (2002, 200) avaa Deweyn ajattelua selittämällä Deweyn erottavan esteettisen kokemuksen muusta kokemuksesta keinojen ja päämäärien avulla. Esimerkiksi lipun ostaminen (ja siihen liittyen ostamisesta juontuva kokemus) on keino, jonka avulla päästään nauttimaan vaikkapa musiikki- tai teatteriesityksestä. Harva ostaa lippuja vain nauttiakseen lipun ostamisen kokemuksesta. Esteettistä kokemusta sen sijaan tavoitellaan kokemuksen itsensä vuoksi, ei johonkin muuhun päämäärään pääsemiseksi. Määttänen (mts. 200–201) jatkaa Deweyn näkemysten purkamista toteamalla, ettei esteettisiä kokemuksia voi rajata vain mielihyvän tai onnellisuuden kokemiseen, vaan että ”esteettinen kokemus, jota tavoitellaan vain sen itsensä vuoksi, voi yhtä hyvin olla jännittävä, järkyttävä, surullinen tai haikea”. Deweyn ajattelua kohtaan on luonnollisesti esitetty myös kritiikkiä. Esimerkiksi toinen yhdysvaltalaisfilosofi Noël Carroll (2001, 49–51) on esittänyt, etteivät Deweyn näkemykset toimisi tai olisi paikkaansa pitäviä nykytaiteen parissa. Esimerkkinä hän mainitsee muun muassa avantgardesäveltäjä John Cagen pelkästä hiljaisuudesta koostuvan teoksen *4' 33"* väittäen, että kyseinen esityksen ja ympäröivän maailman rajoja rikkova teos tuottaa esteettisiä kokemuksia havainnoijilleen ja osoittaa siten aukon Deweyn ajattelussa, koska ei ole selvää mistä teos alkaa, mitä siihen kuuluu ja mihin se loppuu. Carroll kuitenkin sivuuttaa sen keskeisen seikan, ettei tämäntyyppisessä kokemuksessa ole kyse niinkään konkreettisesta objektista tai aistimuksista *per se*, vaan niiden herättämistä ja niihin liittyvistä merkityksistä.

Kokemuksen luonteesta ja olemuksesta onkin monenlaisia näkemyksiä, mutta esimerkiksi Hans-Georg Gadamer ja Martin Heidegger ovat korostaneet nimenomaan taiteen kokemuksellisuutta (Määttänen 2002, 192–193). Myös yhdysvaltalaisen filosofi Arnold Berleantin (1970/2000, 86) mielestä taiteen merkitys on sen tuottamassa kokemuksessa. John Stuart Mill (1867, 46) kirjoitti aikanaan taiteen olevan pyrkimystä toteutuksen täydellisyyteen; määritelmä, jota Deweykin (1934/1980, 47) lainaa. Pelien ja taiteen suhteesta ja siitä, ovatko pelit taidetta, on esitetty lukuisia pohdintoja. Esimerkiksi Crawford (1982/1997, 2) näki kuitenkin jo 1980-luvun alkupuolella

tietokonepelien olevan eräs taiteen muodoista perustellen tätä sillä, että pelit antavat pelaajilleen emotioita ruokkivia mielikuvituksellisia kokemuksia. Nykyään ei ole harvinaista, että suurten tuotantojen tietokonepelejä verrataan Hollywood-elokuvaan, joita jotkut pitävät niin sanottuna matalakulttuurina. Deweyn (1934/1980, 227) mielestä jaottelu korkeampaan ja matalampaan on tarpeetonta, sillä jokaisella välineellä ja medially on oma vaikuttavuutensa ja arvonsa. Esimerkiksi kirjat ovat luontainen väline tietynlaisten (lineaaristen) viestien välittämiseen ja tietynlaisten kokemusten tarjoamiseen. Kokemusten tuottaminen on nähty myös digitaalisten pelien keskeisenä piirteenä ja tehtävänä (esim. Aarseth 2007; Fullerton 2008; Lazzaro 2004; jne.). Pelit tarjoavat pelaajilleen erilaisia kokemuksia, olipa kyse sitten tietokonepasienssin klikkailusta tai massiivisen seikkailu- tai roolipelin elokuvamaisesta tarinankerronnasta.

## **2.2 Pelit ja pelaaminen**

Jotta voisi olla pelikokemus, on oltava peli ja pelaaja – ainakin yleensä; muun muassa Björk & Juul (2012) ovat tarkastelleet aihetta lähemmin. Peleistä on aikojen saatossa pyritty saamaan otetta lukuisten erilaisten määritelmien avulla. Aarseth (2001) on luonnehtinut pelien olevan sekä objekteja että prosesseja; niitä ei voi lukea kuten tekstejä tai kuunnella kuten musiikkia. Niitä tulee pelata. Huizingan (1938/1980, 13) klassisen määritelmän mukaan peli tai leikki on tavanomaisen elämän ulkopuolista, vapaaehtoista ja mukaansatempaavaa toimintaa, jota ei tule yhdistää aineellisen hyödyn tai voiton tavoitteluun, ja joka suoritetaan määrätyissä ajan ja paikan rajoissa sovittujen sääntöjen mukaisesti. Salen & Zimmerman (2004, 80) ovat useiden aiempien määritelmien pohjalta luonnehtineet pelien olevan järjestelmiä, joissa pelaajat osallistuvat sääntöjen määrittelemään keinotekoiseen konfliktiin, joka johtaa mitattavissa olevaan lopputulokseen. Juulin (2005, 6–7) usein viitatus ja varsin kattavan määritelmän mukaan pelit ovat sääntöpohjaisia järjestelmiä, jotka tuottavat muuttuvia ja mitattavissa olevia lopputuloksia ja joissa pelaaja toimii vaikuttaakseen tähän tulokseen, kokee tuloksen merkityksellisenä, ja joissa toiminnan seuraukset ovat vaihtoehtoisia ja neuvoteltavissa.

Ermin & Mäyrän (2005, 3) mukaan pelaajan valitessa tietyn tai tiettyyn genreen kuuluvan pelin, hän olettaa sen tuottavan tietynlaisia kokemuksia. Jotta pelaajalla olisi käsitys siitä, minkälaisia kokemuksia johonkin tiettyyn genreen kuuluva peli saattaa

tarjota, hänellä tulee olla asiasta tietoa tai aiempia kokemuksia. Pelikokemus on myös hyvin henkilökohtainen asia, ja sen muodostuminen alkaa jo ennen varsinaista pelitapahtumaa. Ennakkotiedot, arvostelut, puskaradio, ostotapahtuma, pakkauksen ulkonäkö ja lukuisat muut tekijät vaikuttavat osaltaan siihen, minkälaisia ajatuksia ja tunteita peli herättää. Kulthma & Stenros (2010) ovat tarkastelleet aihetta kokonaisvaltaisesti kehittämänsä EGE-mallin (*Expanded Game Experience*) puitteissa, joka pyrki ottamaan kattavasti huomioon myös varsinaisen pelin ulkopuolisia kokemukseen vaikuttavia tekijöitä. Ermi & Mäyrä (2005, 2) ovat esittäneet pelikokemuksen muodostuvan pelaajan tunteuksista, ajatuksista, tunteista, toiminnasta ja merkitysten luomisesta pelin kontekstissa. Tämä määritelmä nivoutuu luontevasti yhteen Deweyn ajattelun kanssa; myös pelikokemusten voidaan nähdä olevan luonteeltaan esteettisiä. Niedenthal (2009) huomauttaa, että pelien yhteydessä estetiikalla voidaan tarkoittaa kolmea eri asiaa: ensinnäkin pelien tarjoamia aistimuksia eli miltä peli näyttää, tuntuu ja kuulostaa, toiseksi digitaalisten pelien niitä ominaisuuksia, jotka peleillä ovat yhteisiä muiden mediumien ja taidemuotojen kanssa (esim. muodot, päämäärät, sisällöt, teemat, suunnittelukäytännöt jne.), ja jotka siten antavat oikeutuksen kutsua pelejä taiteeksi, sekä kolmanneksi pelien tarjoamaa mielihyvää, emootiota ja niin edelleen. On yleistä, että pelisuunnitteluun keskittyvät teokset ymmärtävät estetiikan ensiksi mainitulta kannalta (ks. esim. Fullerton 2008, 216–217).

Kotkavirta (2002, 33) näkee nykykulttuurin tarjoavan valtaisan määrän elämyksiä, mikä hänen mukaansa vaikuttaa heikentävästi ihmisten kykyyn muodostaa varsinaisia yksilöllisiä kokemuksia. Deweyn (1934/1980, 44–45) näkemyksen mukaan kiire ja kärsimättömyys tekevät kokemisesta pintapuolista, sillä todellisten tai täydellisten kokemusten muotoutuminen vaatii keskittymistä. Digitaalisista peleistä puhuttaessa tällaista huomiomme vievää sukellusta tai uppoutumista virtuaaliseen tilaan kutsutaan immersiksi (Murray 1997, 98). On kuitenkin syytä muistaa, ettei immersio sinällään sisällä minkäänlaista digitaalisuuden vaatimusta. Esimerkiksi shakin pelaamiseen, kirjan lukemiseen tai vaikkapa tavallisiin arjen askareisiin on mahdollista uppoutua hyvinkin voimakkaasti. Ermin & Mäyrän (2005) SCI-malli pyrki tuottamaan kattavan synteessin immersioikäsitteen eri ulottuvuuksista, mutta sittemmin osa tutkijoista on kritisoinut immersion ajatusta tai halunnut jopa luopua käsitteestä kokonaan sen monitulkintaisuudesta johtuen. Calleja (2011, 32–33) osoitti aiempien teorioiden ja näkemysten pohjalta neljä ongelmakohtaa tähän liittyen. Ensinnäkin termiä immersio

käytetään tarkoittamaan sekä yleistä johonkin mediaan uppoutumista että toiseen (virtuaali)maailmaan siirtymistäkin. Toiseksi immersio käsitteenä ei huomioi eri medioiden ominaisuuksia tai erityislaatuja. Ergodisten eli vastaanottajalta merkittävää aktiivisuutta vaativien medioiden kuten tietokonepelien (ks. aiheesta tarkemmin Aarseth 1997) tuottamat kokemukset ovat erilaisia kuin vaikkapa kirjan lukemisesta tai elokuvan katselusta saadut kokemukset. Kolmas ongelma – osin edellä mainittuun digitaalisuuden vaatimukseen liittyen – on, että vaikka median ominaisuudet sinällään ovatkin tärkeitä, immersio ei kuitenkaan määrity ainoastaan teknologisten ominaisuuksien ja ominaispiirteiden, kuten esimerkiksi äänenlaadun tai kuvakoon kautta. Neljänneksi Calleja esittää immersion olevan yhden mitattavissa olevan suureen sijaan erilaisten huomion kiinnittävien kokemuseräisten ilmiöiden jatkumosta koostuva monimuotoinen käsitteellinen kokonaisuus (vrt. Ermi & Mäyrä 2005).

Kaikille ei kuitenkaan ole tärkeintä, että peli on immersiiivinen. Esimerkiksi intensiteetin taso voi olla merkittävä tekijä pelikokemuksen taustalla. Flow (Csikszentmihályi 1990) viittaa optimaaliseen henkiseen tilaan, jossa ihminen on täydellisesti syventynyt suorittamaansa tehtävään, jonka tarjoama haaste on tasapainossa henkilön taitojen kanssa. Liian vaikea pulma johtaa ahdistukseen, liian helppo tylsistymiseen. Pelien yhteydessä flow-kokemukseen viitataan yleisesti sillä ajatuksella, että pelaajan taidot karttuvat pelatessa, jolloin pelin tarjoamaa haastetta kasvattamalla kokemus pysyy optimaalisena haasteen vastatessa pelaajan kykyjä. Chen (2006) on todennut myös passiivisten medioiden kuten elokuvien, kirjojen ja musiikin tuottavan flow-kokemuksia. Hänen mukaansa pelit kuten *The Sims* (Electronic Arts, 2000) ovat todistaneet, että flow ei rajoitu ainoastaan haasteen ja taitojen väliseen suhteeseen. Flow-kokemus ei siis välttämättä vaadi merkittävää keskittymistä, henkisen kapasiteetin täysimääräistä käyttämistä tai edes aktiivista osallistumista. Pelaaja saattaa pelata rutiininomaisesti vaikkapa pasianssia ja samanaikaisesti ajatella jotain muuta, syödä, puhua puhelimessa tai katsella syrjäsilmillä televisiota (Kultima 2010, 108). Tämänäyttävyyteen ei-syventyneeseen pelikokemukseen yleisesti liitettyjä käsitteitä ovat helppous, vaivattomuus, katkelmallisuus ja ohimenevyys (mts. 107). Tästä huolimatta pelikokemus saattaa olla tasapainossa ja pelaaja omanlaisessaan flow-tilassa siirrellessään pasianssipelin kortteja puolihuolimattomasti pinosta toiseen. Toisaalta pelaajalle tarjottavan niin sanotun optimaalisen flow-kokemuksen tavoittelu on jäänyt viime aikoina voimakkaasti esiin nousseiden, isoista pelijulkaisijoista riippumattomien indiepelien tekemisessä osin taka-alalle, esimerkkinä vaikkapa *Risk of Rain* (Hopoo

Games 2013). Näissä peleissä vaikeustaso ja oppimiskynnys saattavat olla varsin korkeita, mikä puolestaan palautuu 1980-luvun alkupuolen kolikko- ja tietokonepeleihin, joiden esimerkiksi Wilson & Sicart (2010, 3) muistuttavat olleen usein hyvinkin haastavia ja vaikeita.

## 2.3 Suunnittelijan ja pelaajan välinen suhde

Alaluvussa 2.1 todettiin kokemuksen syntyvän siitä organismin ja ympäristön vuorovaikutuksesta, joka parhaimmillaan muuttuu osallistumiseksi ja viestinnäksi. Taiteilijoiden tarkoituksena ei välttämättä ole viestiä toisille, mutta koska taideobjektit ovat ilmaisevia, ne myös viestivät. Sama pätee myös tietokonepeleihin. Deweyn (1934/1980, 104) mukaan viestittävyydellä ei kuitenkaan ole mitään tekemistä suosituimmuuden kanssa. Hänen mukaansa monille taiteilijoille on ominaista eräänlainen piittaamattomuus yleisönsä reaktioista sekä myös usko siihen, että koska he sanovat tai ilmaisevat sen minkä he kokevat että heidän pitää, ei mahdollinen ongelma ole teoksissa vaan yleisössä, joka ei näe tai kuule heidän haluamallaan tavalla (mts. 104). Suurituotantoisten kaupallisten pelien yhteydessä taiteellisuus tällä tavoin ymmärrettynä ei tietenkään ole edes mahdollista. Mitä suuremmalle yleisölle peli on suunnattu, sitä enemmän suunnittelijat ajattelevat pelaajia etsiessään pienintä yhteistä nimittäjää.

Crilly, Maier & Clarkson (2008) ovat esittäneet, että myös suunnittelijan ja suunnitellun tuotteen havainnoijan välinen suhde on omanlaisensa viestintäsuhde. Tällaisen voidaan nähdä olevan myös pelisuunnittelijan ja pelaajan välillä. Deweyn (1934/1980, 54) mielestä katsojan täytyy *luoda* oma kokemuksensa pystyäkseen havaitsemaan. Tähän prosessiin tulee sisältyä suhteita, jotka ovat verrattavissa alkuperäisen tuottajan kokemiin suhteisiin. Dewey jatkaa, ettei näiden suhteiden ole välttämätöntä olla kirjaimellisesti samoja, mutta hänen mukaansa katsojan, havaitsijan, vastaanottajan (tai tietokonepelien tapauksessa pelaajan) tulee omassa kokemuksessaan jäsentää kokonaisuuden osatekijät samoin kuin taiteilija tai pelintekijä on ne tietoisesti jäsentänyt teosta luodessaan. Sekä tekijän että havainnoijan kohdalla tapahtuu ymmärtämistä; molemmat erottavat merkityksellisen. (Dewey 1934/1980, 54.) Myös tunnustetun kulttuurintutkija Stuart Hallin 1973 esittelemä, vastaanottotutkimuksen alkuna pidetty sisäänkoodaus/uloskoodaus-malli määritteli sanoman sisäänkoodauksen ja vastaanoton

keskenään yhtä tärkeiksi merkitysten muodostumista tarkasteltaessa (Nieminen & Pantti 2012, 159). Hallin (1980, 131) mukaan sisään- ja uloskoodauksen ei tarvitse olla symmetristä, mutta symmetrian eli ymmärtämisen ja väärinymmärtämisen aste riippuu siitä, minkälainen vastaavuussuhde sanoman tuottajan ja vastaanottajan välillä vallitsee. Dewey (1934/1980, 44) puolestaan näki jo aiemmin esteettisen kokemuksen yhteydessä, että kaikki mikä häiritsee mainittujen tekemisen ja kokemisen välisten suhteiden havaitsemista rajoittaa myös kokemusta. Deweyn mukaan epätasapaino jommallakummalla puolella jättää kokemuksen ja sen merkitykset vaillinaisiksi tai vääriksi. Kokija ja kohde eivät siis määrittele toisiaan; subjektin ja objektin välillä ei ole syy–seuraussuhdetta vaan keskinäinen riippuvuus, joka liittää ne yhdeksi kokonaisuudeksi.

Samalla tavoin myöskään pelisuunnittelija tai peli ei määrittele pelaajaa. Aarseth (2007) on kuitenkin esittänyt, että jokainen peli sisältää sisäänkirjoitetun oletuksen pelaajasta (*implied player*), siitä kuinka pelaaja toimii pelin parissa tai maailmassa. Myös esimerkiksi Sotamaa (2007, 458) puhuu eräänlaisesta ideaalipelaajasta, jota varten pelejä suunnitellaan. Voidaankin ajatella, että mitä enemmän pelaaja on kuvitellun ideaalipelaajan kaltainen, sitä todennäköisemmin hän uloskoodaa ja tulkitsee peliä suunnittelijan tarkoittamalla tavalla. Pelikokemuksen välittyminen toivotun kaltaisena ei kuitenkaan ole ainoastaan teoreettinen viestinnän ongelma. Hallin (1980, 129) mukaan esimerkiksi tuotannon rutiineja koskeva käytännön tieto, historiallisesti määrittynyt tekniset taidot, institutionaalinen tietämys, määritelmät sekä oletukset yleisöstä jne. ovat tuotantorakenteen kautta vaikuttavia tekijöitä. Pelintekijän tulee osata jäsentää ja sisäänkoodata sanoma – tarkoittamansa pelikokemus – sisälle peliin ja pelaajan tulee uloskoodatessaan kyetä tulkitsemaan ja rakentamaan merkityksiä suunnittelijan tarkoittamalla tavalla.

Pelejä ei pelata pelien itsensä, vaan niiden tuottamien kokemusten vuoksi (vrt. aiempi esimerkki pääsylippujen ostamisesta). Järvinen (2008, 111–113) käyttää *mood management* -termiä kuvaillessaan, kuinka pelaajat pelaavat omien mieltymystensä mukaisesti johonkin tiettyyn genreen kuuluvia tai tiettyntyyppisiä pelejä saadakseen toivomansa kaltaisia kokemuksia ja voidakseen sitä kautta vaikuttaa omiin tunnetiloihinsa. Ermi & Mäyrä (2005, 9) muistuttavat, että pelaajat myös järjeistävät pelikokemustaan ja luovat omia merkityksiä ja tulkintoja monenlaisissa



henkilökohtaisissa ja sosiaalisissa viitekehyksissä. Niemisen & Pantin (2012, 108) mukaan kulttuurintutkimuksen myötä yleisesti hyväksytyksi onkin tullut näkemys kulttuuristen tekstien monimerkityksellisyydestä; niissä ei ole valmiina vain yhtä merkitystä, jonka vastaanottaja omaksuisi sellaisenaan, vaan merkitys tai merkitykset aktivoituvat vasta kun teksti ja vastaanottaja kohtaavat. Vastaanottaja ei ole kuitenkaan vapaa merkityksenannossaan, sillä mediateksti ja vastaanottaja määrittelevät jo ennalta toisiaan; vrt. edellä esitetty pohdinta peleihin sisäänkirjoitetusta ideaalipelaajasta. Niemisen & Pantin (mts. 108) mukaan mediatekstit ”asettavat vastaanottajalle rajat mahdollisten merkitysten tuottamisen suhteen ja toisaalta vastaanottajan kyky tulkita tekstiä rajoittaa merkitysten rakentamista”. Tämän tekemisen ja altistumisen välisen suhteen hahmottamisesta seuraa ymmärrys siitä, miten asiat joko vahvistavat tai heikentävät toisiaan (Dewey 1934/1980, 50; vrt. Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004). Mediasta riippumatta voidaan ajatella, että

on tekijä, on teos ja on teoksen käyttö, ja että tekijällä on jokin käsitys käytöstä ja käyttäjistä, ja että tuolla käsityksellä on jokin vaikutus siihen, millaisia teoksia tekijä käyttäjille tarjoaa, ja sillä mitä tekijä tarjoaa ja käyttäjä käyttää, on jokin merkitys käyttäjälle tai suorastaan vaikutus häneen (Salokangas 2012, 31).

Tämä pätee myös pelien kohdalla. Esimerkiksi Arjoranta (2015) on tuoreessa artikkeliväitöskirjassaan käsitellyt pelejä juurikin merkityksiä tuottavana medianä, ja todennut niiden olevan tästä perspektiivistä tarkasteltuna samankaltaisia muihin medioihin verrattuna. Kun digitaalisia pelejä lähestytään viestinnän näkökulmasta, voidaan havaita, että myös pelien tehtävä on tuottaa mielekkään diskurssin muodostavia koodattuja sanomia. Jotta tämä peliin sisäänkoodattu sanoma voisi vaikuttaa, on se koodattava ulos. Hallin (1980, 130) mukaan nämä uloskoodatut merkitykset sekä ”vaikuttavat, viihdyttävät, ohjaavat ja suostuttelevat” että ”tuottavat hyvinkin monimutkaisia aistimellisia, tiedollisia, emotionaalisia, ideologisia ja toiminnallisia seuraamuksia”. Dewey (1934/1980, 52) näki, ettei vastaanottaminen ole passiivista, vaan siihen sisältyy tekemiseen vertautuvaa aktiivista toimintaa. Arjoranta (2015, 86) puolestaan toteaa nimenomaan pelien vaativan vastaanottajalta aktiivista osallistumista (vrt. Aarseth 1997), jossa suhteessa ne hänen mukaansa myös eroavat esimerkiksi elokuvista tai kirjoista.

Pelisuunnittelun keskiössä on niiden sääntöjen ja rakenteiden laatiminen ja kehittäminen, joiden pohjalta pelistä saatava kokemus syntyy (Salen & Zimmerman

2004, 1). Sekä pelien tuottamat tunnepitoiset reaktiot että pelaajan suoriutuminen pelin maailmassa ovat riippuvaisia siitä, kuinka yksilö tietoinen, taitoinen ja aikaisempine kokemuksineen on vuorovaikutuksessa pelin kanssa (Alexander, Sear & Oikonomou 2012; Holbrook ym. 1984). Tämänkaltaisissa näkemyksissä keskeistä on ajatus pelaajan huomioimisesta, mutta konventioita vastaan on esitetty myös kritiikkiä. Pelintekijöiden intentio saattaa olla jossain muualla kuin mahdollisimman positiivisten ja niin sanotusti helppojen tai myönteisten kokemusten tarjoamisessa. Suunnittelija saattaa haluta tarkoituksellisesti pyrkiä esimerkiksi jollain tavoin kiusaamaan pelaajaa tai tarjoamaan jotain tavallisuudesta poikkeavaa (ks. Wilson & Sicart 2010). Joillekin pelintekijöille tärkeää voi olla vain tekeminen itsessään.

Olipa asia miten päin tahansa, suunnittelijoilla on hyvin rajalliset mahdollisuudet vaikuttaa siihen, kuinka pelaajat pelin parissa tai maailmassa toimivat. He eivät myöskään pysty määrittelemään lopullista pelaamiskokemusta ja pelaamisen tilannetta. Pelintekijät luovat artefaktin, jonka kanssa pelaaja on vuorovaikutuksessa ja jonka he toivovat tuottavan pelaajalle haluttuja kokemuksia tämän vuorovaikutuksen kautta (Schell 2008, 11). Pelaajat tekevät omat valintansa, joita suunnittelija voi koettaa ohjailla, mutta joita ei ole mahdollista tehdä pelaajan puolesta. Peli johdattaa pelaajaa läpi pelikokemuksen, mutta itse kokemus on jotain, mikä syntyy pelaajan päässä (Niedenthal 2009, 7). Robin Hunicke ja Robert Zubek ovat havainnollistaneet asiaa pelitutkimuksen piirissä laajalti viitatulla, pelinkehittäjä Marc LeBlancin ajatusten pohjalta vuoden 2004 AAAI-konferenssiin (*Association for the Advancement of Artificial Intelligence*) liittynyttä workshopia varten laatimallaan MDA-mallilla (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*). Tämän mallin mukaisessa ajattelussa pelin mekaniikka koostuu säännöistä ja käsitteistä, jotka muodollisesti määrittelevät pelin omaksi järjestelmäkseen. Dynamiikka muodostuu tämän järjestelmän suorituksen eli pelaamisen aikaisista toiminnoista. Estetiikka (toisin sanoen se, mitä pelaaja aistii ja havainnoi, pelaajan kokemus) puolestaan perustuu dynamiikan herättämiin tunnepitoisiin reaktioihin. (Hunicke ym. 2004.) Näkemys sointuu yhteen alaluvussa 2.1 esiteltyjen ajatusten kanssa: esteettisyys, joka tekee kokemuksesta yhtenäisen kokonaisuuden, on tunnepitoista; esteettinen kokemus on luonteeltaan tunteenomaista perusvirittyneisyyttä (Dewey 1934/1980, 41–42; Rauhala 2005, 196). Hunicken ym. lähestymistavan suunnittelijan ja pelaajan välisen suhteen tarkasteluun voidaan nähdä olevan perusolemukseltaan hyvin samankaltainen myös Hallin viestintämallin kanssa: pelisuunnittelija sisäänkoodaa peliin viestin tai kokemuksen, jonka pelaaja

vastaanottaessaan koodaa ulos. Tämä pätee yhtä lailla niin tiukasti käsikirjoitettuihin yhtä polkua seuraaviin toimintaseikkailuihin kuin niin kutsuttuihin hiekkalaatikkopeleihin, joissa pelaajalla on vapaus ja mahdollisuus tehdä melkein mitä tahansa pelin sallimissa puitteissa. Ensimmäisessä tapauksessa sisäänkoodattu viesti tai kokemus (tai tässä esimerkissä osa siitä) voi olla esimerkiksi kulman takaa yllättävä vihollinen, jälkimmäisen kohdalla suunnittelijan viesti voi olla yksinkertaisesti ”tässä on maailma ja välineet, leiki niillä”. Jotta esteettinen kokemus olisi nautinnollinen, tulee pelin olla mekaniikaltaan tasapainossa (Rollings & Morris 2003, 105). Pelin mekaniikkoja ja sääntörakenteita muokkaamalla saadaan aikaan muutoksia dynamiikassa ja näin pelikokemusta voidaan ohjata haluttuun suuntaan. Esimerkiksi *Monopolia* (Parker Brothers, 1935) pelatessa peli etenee alkuvaiheen jälkeen usein siten, että rikkaat rikastuvat ja köyhät köyhtyvät. Tämän estämiseksi peliin voitaisiin suunnitella vaikkapa erilaisia tasapainottavia tekijöitä, jotka vaikeuttaisivat menestyjien peliä verotuksella tai palkitsisivat jäljessä olevia pelaajia jollain tavoin (Hunicke ym. 2004).

Suunnittelijoiden luomat mekaniikat välittyvät pelaajille siis epäsuorasti, dynamiikan synnyttämien esteettisten kokemusten kautta. Klassinen esimerkki tästä on *Rubikin kuutio* (Seven Towns Ltd, 1974), jonka sisälle kätkeytyvästä mekanismista harva on tietoinen. Koettaessaan saada sivuista yksivärisiä käyttäjä on vuorovaikutuksessa kuution dynamiikan kanssa kokien ongelman ratkaisemisen haastavaksi ja alistuen vapaaehtoisesti pelin rakenteelle (vrt. esim. Aarseth 2007). Myös Deweyn (1934/1980, 53) mukaan kokemus on esteettiseltä osaltaan vastaanottavaista ja siihen sisältyy antautumista. Juul (2003) on luonnehtinut pelaajan olevan aktiivinen toimija, joka pyrkii sääntöpohjaisen järjestelmän ehdoilla tietynlaiseen lopputulokseen ja on lisäksi emotionaalisesti sitoutunut näihin lopputuloksiin: hän on onnellinen voittaessaan ja onneton hävitessään. Tämänkaltaisen ajattelun perusolemus on helppo hahmottaa vaikkapa shakin kohdalla: pelaaminen nappulansa tahallaan uhraavaa pelaajaa vastaan on tuskin kovinkaan palkitsevaa. Tosiasia kuitenkin on, että suunnittelija määrittelee, mitä peleissä voi tapahtua ja loppu jää pelaajan päätettäväksi. Peli itsessään pyrkii viemään kokemusta eteenpäin pitkin suunnittelijan määrittelemää reittiä, mutta pelaajat voivat vahingossa tai tietoisesti tehdä asioita, joita säännöissä ei nimenomaisesti ole kielletty ja joita pelin mekaniikka ei pysty estämään. Tällöin pelaamisen nautinto syntyy muista kuin suunnittelijan tarkoittamista asioista. Aarsethin (2007) mukaan tämänkaltaiset hetket ovatkin pelaajille erittäin tärkeitä. Esimerkiksi Rubikin kuutio

voidaan (ainakin eräässä mielessä) ratkaista irrottamalla värikkäät tarralaput kuution liikkuvista pinnoista ja liimaamalla ne uudelleen siten, että kuution kyljistä muodostuu yksiväriset, vaikkei tämä oletettavasti olekaan ollut Ernő Rubikin tarkoitus kuutiota suunnitellessaan. Kuten todettua, usein siis ajatellaan, että pelaajan tulee antautua vapaaehtoisesti pelin mekaniikan ja sääntöjen alaisuuteen ja antaa kaikkensa saavuttaakseen tavoitteensa, jotta pelaaminen olisi mielekästä (vrt. Consalvo 2007). Toisaalta, kuten vaikkapa edellä mainitussa Rubikin kuutiota koskevassa esimerkissä, pelaaja voi olla onnellinen ja saada positiivisia kokemuksia pelatessaan sääntöjä vastaan, koettaessaan rikkoa pelin tai yksinkertaisesti vain tehdessään pelin puitteissa jotain, mikä ei oletusarvoisesti ole tarkoitettua tai sallittua.

Mikäli pelejä ja pelikokemusta tarkasteltaessa hahmotetaan pelit puhtaasti artefakteina, jäävät ulkopuoliset tekijät, kuten missä ja kenen kanssa peliä pelataan, huomiotta. Esimerkiksi pokerin pelaaminen on kokemukseltaan hyvin erilaista tutussa kaveriporukassa, paikallisessa pelisalissa tai Las Vegasin kasinoilla. Vaikka peli itsessään on sama, kokemus on hyvin erilainen. Mäyrä (2007) on *Contextual Game Experience* -mallinsa puitteissa pyrkinyt havainnollistamaan, kuinka muun muassa erilaiset tilannekohtaiset, historialliset, sosiaaliset ja kulttuuriset tekijät ovat osaltaan vaikuttamassa yksilön pelikokemuksen muodostumiseen. Tämänkaltaiset seikat vaikuttavat sisään- ja uloskoodaamiseen kaikkienensa; CGE-mallin ja Mäyrän näkemysten voidaan nähdä olevan luonteeltaan varsin yhdenmukaisia aiemmin tässä luvussa avatun Hallin ajattelun kanssa. Myös muualla on nähty pelikokemuksen juontuvan osaltaan eräänlaisesta subjektiivisesta, varsinaisen pelisovelluksen ulkopuolisesta suhteesta pelaajan ja pelin välillä (esim. Calvillo-Gómez ym. 2010; Juul 2003; Rollings & Morris 2003, 166), ja pelikokemusta on myös näiltä osin lähestytty useilta eri tahoilta erilaisten mallien avulla. Esimerkiksi Nacke, Drachen & Göbel (2010) ovat hahmotelleet tutkimuksen avuksi metodologista jaottelua, jonka mukaan pelikokemus voidaan jakaa peleihin itseensä (*Game System Experience*), pelaajiin sekä heidän ja pelien väliseen vuorovaikutukseen liittyvään (*Individual Experience*) sekä kontekstin, jossa pelaaminen tapahtuu (*Framed Context Experience*) liittyviin kokemuksiin tai kokemuksen osatekijöihin.

Minkä tahansa asian subjektiivinen kokeminen määrittyy osaltaan sen mukaan, kuinka paljon henkilö on ollut kyseisen kaltaisten asioiden kanssa tekemisissä. Jokainen pelejä

pelannut muodostaa näkemyksensä hyvästä tai huonosta pelistä tai pelikokemuksesta omien aikaisempien kokemustensa pohjalta, näihin kokemuksiin sisältyvistä arvoista ja merkityksistä (Dewey 1934/1980, 65, 71; Ermi & Mäyrä 2005; Holbrook ym. 1984). Näiden kokemusten pohjalta pelaajat kohdistavat odotuksia myös siihen, millaisia tulevat pelit ovat tai niiden pitäisi olla. Dewey (1934/1980, 89, 99) tähdentääkin suorien aistimuksellisten tekijöiden ja aikaisemmista kokemuksista juontuvien merkitysten välisen suhteen olevan objektin ilmaisevuuden keskiössä. Pelisuunnittelijoiden kohdalla myös heidän oma pelaajuutensa vaikuttaa tietoisesti tai tiedostamatta siihen, minkälaisia pelejä he tekevät. Usein suunnittelijat tukeutuvatkin pelien tekemisessä omaan henkilökohtaiseen kokemukseensa ja vaistoonsa (Sotamaa 2007, 456, ks. myös esim. Meigs 2003, 48, 262). Tunnettu esimerkki tähän liittyen on *The Sims* (Electronic Arts, 2000), jota kohtaan Maxis-pelitalon johtokunta suhtautui hyvin epäilevästi Will Wrightin esitellessä peli-ideaansa heille (Seabrook 2006). Arkkitehtuuria opiskellut ja aiemmin muun muassa menestyneet *Sim City* -kaupunkisimulaatiot suunnitellut Wright pääsi kuitenkin kehittämään peliään oman näkemyksensä mukaisesti Electronic Artsin ostettua Maxisin vuonna 1997. Syyskuuhun 2013 mennessä pelisarjan eri osia oli myyty yhteensä jo yli 175 miljoonaa kappaletta (Gaudiosi 2013).

Pelisuunnittelua käsittelevät teokset (esim. Crawford 1982/1997, 58–61; Fullerton 2008, 248–276; Rollings & Morris 2003; Schell 2008, 389–401; Swink 2009, 83) painottavat järjestään testauksen merkitystä, mutta esimerkiksi Sotamaa (2007) on pohtinut, onko suunnitteluprosessissa todella mukana käyttäjälähtöisyyttä ja pelitestaamista vai onko pelaaja vain jonkinlainen abstraktio suunnittelijalle. Edellä esitettyjen ajatusten valossa merkitykselliseksi nousee suunnittelijan positio; onko hän vastuussa jollekin vai tekeekö hän peliä itselleen tai muulla tavoin omien ambitoidensa mukaisesti. Tulkintaan vaikuttaa se, minkälainen viestinnällinen entiteetti on lähettämässä ja vastaanottamassa. Sihvonen (2011) on tarkastellut asiaa Akrichin vuonna 1995 esittelemän *I-methodology* -käsitteen kautta, jonka keskeinen ajatus on, että suunnittelija asettaa itsensä suunnittelemansa tuotteen käyttäjän asemaan ja tukeutuu suunnitteluprosessissa enemmän tai vähemmän vaistonvaraisesti omaan tietämykseensä, kokemukseensa ja intuitioonsa. Sihvosen (2011, 75) mukaan on vahvaa näyttöä siitä, että tämänkaltaisen metodin menestyksekkäs käyttö edellyttää, että suunnittelijat ovat hyvin samankaltaisia pelin oletettujen pelaajien kanssa – seikka, joka palautuu jälleen muun muassa edellä esitettyihin Deweyn ja Hallin näkemyksiin.

### 3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Tässä luvussa käyn läpi tutkimuksen kulun. Aluksi esittelen tutkimuksen lähtökohdat ja tieteenfilosofisen perustan, jonka jälkeen kuvailen itse tutkimuskohteen. Alaluvussa 3.3 luon katsauksen tutkimusasetelmaan sekä tutkittavien valintaan, jota seuraa aineistonhankinnassa käytettyjen menetelmien esittely. Alaluvussa 3.5 käyn läpi aineiston kuvaamisessa ja analyysissä käytetyt menetelmät ja lopuksi alaluvussa 3.6 teen yhteenvedon käytännön tutkimuksesta.

#### 3.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on kuvailla ja ymmärtää pelikokemusta, sen muodostumista ja muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä sekä vertailla suunnittelijoiden olettamia ja pelaajien todellisia kokemuksia toisiinsa. Kyseessä on laadullinen tutkimus, jota varten olen kerännyt yksityiskohtaista aineistoa pelikokemuksen muodostumisesta. Alasuutarin (2011, 51) mukaan tämäntyyppiselle tutkimukselle on ominaista ymmärtävä selittäminen, muuhun tutkimukseen ja teoreettisiin viitekehyksiin viittaaminen sekä havaintojen pelkistäminen, olennaiseen keskittyminen ja raakahavaintojen yhdistäminen. Tämän pro gradu -tutkielman tiedonintressi (Habermas 1976, 121) on praktinen ja tutkimusotteen voi luonnehtia olevan hermeneuttis-fenomenologinen. Praktisen tiedonintressin tavoitteena on tulkita ja ymmärtää maailmaa sekä ihmistä hänen omassa ympäristössään, hermeneutiikka puolestaan pyrkii ymmärtämään tutkimuskohdetta ja selvittämään siihen liittyviä merkityksiä.

Tähän liittyy läheisesti hermeneuttisen kehän käsite (Gadamer 2004, 29–39; Kuckartz 2014, 19; ks. myös Mäyrä 2008, 153–154): tutkijalla on aluksi jonkinlainen ymmärrys tutkimuksen kohteesta, josta hän kokonaisuuden tarkastelun kautta siirtyy yksityiskohtien analysointiin ja tulkintaan, jonka jälkeen hän palaa kokonaisuuden tarkasteluun tämän uuden ymmärryksen valossa. Yksityiskohdat auttavat ymmärtämään kokonaisuutta, jonka hahmottaminen auttaa ymmärtämään yksityiskohtia. Tämä kiertokulku on käynnissä koko tutkimusprosessin ajan. Myös fenomenologian pyrkimyksenä on toisten ihmisten kokemuksen tavoittaminen, tämän kokemuksen ymmärtäminen ja se on kiinnostunut koetuista merkityssuhteista sellaisenaan (Lehtomaa 2008, 163; Perttula 1995, 54; Perttula 2008, 139). Tämänkaltaisessa tutkimuksessa

tutkijan roolina on rohkaista tutkittavia osallistumaan ja refleктоimaan omaa toimintaansa. Perttula (1995, 43) muistuttaa, että tutkija ei ole suorassa yhteydessä tutkittavaan ilmiöön, vaan hän kohtaa sen välittyneessä muodossa, sellaisena kuin tutkittava itse kokemuksensa kuvaa. Olisikin lyhytnäköistä ajatella, että toisten ihmisten kokemukset ja merkitykset olisivat vaivatta saavutettavissa. Ne eivät ole sellaisinaan tavoitettavissa, vaan niistä juontuvat havainnot ja päätelmät ovat eräänlaista tulkinnan tulkintaa. Tähän problematiikkaan palaan jäljempänä muun muassa alaluvussa 3.4.

### **3.2 Tutkimuskohde (*Cabals: Magic & Battle Cards*)**

Nykymuotoisten keräilykorttipelien lajityypin voidaan katsoa syntyneen *Magic: the Gathering* -pelin (Wizards of the Coast, 1993) myötä. Owens & Helmer (1996, 16) ovat luonnehtineet tämäntyyppisissä peleissä olevan kyse yhtä lailla itse pelaamisesta kuin peleissä käytettävän korttipakan suunnittelusta ja muodostamisesta: pelaajat koostavat omista korttikokoelmistaan mieleisensä pakan, jolla he taistelevat muita pelaajia vastaan. Keräilykorttipeleille on myös tunnusomaista, että ne muuttuvat jatkuvasti uusien korttien markkinoille saapumisen myötä. Näin vahvimmatkin korttiyhdistelmät korvautuvat ajan kuluessa uusilla, entistä paremmilla. On sanottu, että pelien sisältämän haasteen tai konfliktin tulisi kannustaa pelaajaa olemaan kilpakumppaneitaan parempi tai vaihtoehtoisesti olla luonteeltaan sellainen, että pelaajat pyrkisivät ratkaisemaan sen yhdessä (Schell 2008, 361). Keräilykorttipelien ytimessä onkin pelaajan pyrkimys olla paras ja menestyksekkäin omassa pelaajayhteisössään, ryhmässään tai vastaavassa. Toisaalta näiden pelien strategiat ovat usein niin mutkikkaita, että pelaajat käyttävät runsaasti aikaa keskustellen sekä jakaen ja vaihtaen tietoa ja kokemuksiaan niistä (mts. 362), mikä puolestaan ruokkii yhteenkuuluvuuden tunnetta ongelmanratkaisun kautta.

Keräilykorttipeleille on tyypillistä myös se, etteivät peliyritykset myy kaikkia kortteja kerralla vaan pienissä erissä, esimerkiksi satunnaissisältöisissä kymmenen kappaleen pakkauksissa, joiden sisältämiä kortteja pelaaja ei voi etukäteen tietää. Muun muassa Owens & Helmer (1996, 12) näkevät korttien keräilyn olevan omanlaisensa peli jo itsessään. Pelaajia myös rohkaistaan hankkimaan uusia kortteja esimerkiksi juurikin tekemällä niistä ja niiden yhdistelmistä alati entistä voimakkaampia. Fullerton (2008, 127) onkin esittänyt keräilykorttipelien menestyksen riippuvan pitkälti siitä, kuinka

niiden pelinsisäinen ja metatason talous<sup>2</sup> toimivat pidemmällä aikavälillä pelintekijöiden muokatessa peliä ja sen sisäisiä voimasuhteita.

Toisaalta esimerkiksi Burgun (2012, 148) on esittänyt tämäntyyppisten pelien olevan ongelmallisia juuri korttien keräiltävyydestä johtuen: päivitysten ja uusien korttien myötä peleihin kertyy liiaksi sisältöä, minkä vuoksi pelimekaniikan ja voimasuhteiden tasapainossa pitäminen on vaikeaa. Burgun moittii myös pelimekaniikan piilottamista monimutkaisuuden taakse (mts. 43) väittäen, että esimerkiksi *Magic: the Gathering* muuttuisi nopeasti tylsäksi ilman tuhansia kerättävissä olevia kortteja. Toisaalta Fullerton (2008, 113) muistuttaa, ettei monimutkaisuus automaattisesti tarkoita nautinnollisempaa tai parempaa pelikokemusta, vaan se saattaa yhtä hyvin olla pelikokemusta latistava tekijä. Burgunin (2012, 148) mukaan on myös ongelmallista, että keräilykorttipeleissä pelaajien lähtökohdat ja resurssit ovat harvoin tasaväkiiset. Tämä johtuu siitä, että keräilykorttipeleissä voimakkaimmat kortit ovat myös harvinaisimpia. Koska valmistajat myyvät lisäkortteja yleensä rajoitetun kokoisissa satunnaissisältöisissä pakkauksissa, saattaa pelissä menestyminen edellyttää suurtenkin rahasummien käyttämistä uusien korttien hankkimiseksi. Toisaalta keräily on kuulunut ihmisluontoon aikojen alusta saakka ja vetoaa eri muodoissaan myös pelaajiin, olipa kyse sitten jonkin tietokonepelin sisäisistä tavaroista, erilaisista palkinnoista ja saavutuksista tai arvokkaasta *Magic: the Gathering* -korttikokoelmasta (Belk, Wallendorf, Sherry & Holbrook 1991; Fullerton 2008, 316; Jakobsson 2011). On myös muistettava, että jo kokoelma itsessään oikeuttaa keräilyn ja siten antaa hyväksynnän pelaamiseen ja keräilyyn käytetyille sekä ajallisille että taloudellisille resursseille (Belk ym. 1991).

Tässä tutkimuksessa tapausesimerkkinä ja tutkittavien pelaamana pelinä toimi tamperelaisen Kyy Gamesin *Cabals: Magic & Battle Cards* (kuvio 1, seuraava sivu), joka on muun muassa iOS:lla, Androidilla, Windows-puhelimilla sekä verkkoselaimilla toimiva digitaalinen keräilykorttipeli. Peli julkaistiin alun perin marraskuussa 2011 nimellä *Cabals: The Card Game*. Julkaisunsa jälkeen peli on kerännyt kohtalaista suosiota, ja esimerkiksi pelkästään sen Android-versiota on ladattu tätä kirjoitettaessa yli 100 000 kertaa.

---

2 Metatason taloudella Fullerton tarkoittaa varsinaisen pelin ulkopuolisia markkinoita, jotka ovat pelintekijöiden ulottumattomissa; esimerkiksi pelaajien keskinäistä kaupankäyntiä pelin korteilla.





Kuvio 1. *Cabals: Magic & Battle Cards* (Kyy Games 2011).

*Cabalsin* kehitys on jatkunut pelin markkinoille tulon jälkeen, ja siihen julkaistaan jatkuvasti erilaista lisäsisältöä muun muassa uusien korttien muodossa. Mobiilipeleissä suosittu *free-to-play*-mallin mukaisesti *Cabals* on ladattavissa ja pelattavissa ilmaiseksi, mutta lisäsisällön – tässä tapauksessa uusien korttien – hankkiminen maksaa. Kortteja on mahdollista ansaita myös pelaamalla, jolloin kerättyjen kokemuspisteiden myötä saavutettu tasojen nousu palkitaan uusilla korteilla. Aloittavat pelaajat saavat myös hieman pelin sisäistä valuuttaa käyttöönsä, jolla he voivat ostaa lisäkortteja vahvistaakseen omaa aloituspakkaansa.

*Cabalsin* innovaatio on yhdistää perinteiseen keräilykorttipeliin erilaisia pelilautoja, joilla yksiköiden eli korttien liikkuminen tapahtuu. Yksiköiden sijoittelu, liikuttaminen ja laudan strategisten pisteiden hallinta onkin keskeinen osa peliä. Pelaajan tavoitteena on saavuttaa voitto joko valloittamalla vastustajan linnake tai hallitsemalla enintä osaa pelilaudasta. Lajityypin konventioiden mukaisesti *Cabalsissa* pelaajat taistelevat toisiaan vastaan omista kokoelmista muodostamillaan korttipakoilla. Kortit voivat olla erilaisia yksiköitä, loitsuja tai toimintoja, ja ne on jaoteltu ominaisuuksien ja saatavuuden mukaan kolmeen eri luokkaan: yleisiin, harvinaisempiin ja harvinaisiin.

*Cabalsin* tapauksessa erikseen myytävät kymmenen kortin lisäpakkaukset sisältävät tyypillisesti kuusi yleistä, kolme harvinaisempaa ja yhden harvinaisen kortin. Yleisimmin esiintyvät kortit ovat heikoimpia, harvinaisimmat voimakkaimpia. Pelin taustatarina sijoittuu eräänlaiseen 1900-luvun rinnakkaistodellisuuteen, jossa kuusi mystistä ryhmittymää kilpailee maailmanherruudesta. Jokaista ryhmittymää edustaa sekä temaattisesti että taktisilta ominaisuuksiltaan omanlaisensa korttivalikoima. *Cabalsissa* yksi ja sama käyttäjätili ja -tunnus toimii kaikissa laiteympäristöissä, joille peli on julkaistu ja peli on täysin sama kaikilla alustoilla. Useilla eri laitteilla toimimisen ohessa *Cabalsin* valintaa tutkimuksessa käytettäväksi peliksi puolsi muun muassa se, että peli on ilmainen aloittaa ja tutustua sekä se, että yksittäiset pelit ovat melko lyhyitä; yksi peli kestää maksimissaan 15–20 minuuttia. Lisäksi *Cabals* on vuoropohjainen ja suhteellisen hidastempoinen, joten merkintöjen ja muistiinpanojen tekeminen on mahdollista jopa pelaamisen aikana. Positiivista oli myös, että pelin on suunnitellut ja julkaissut paikallinen yritys, mikä puolestaan edesauttoi suunnittelijoiden tavoittamisessa sekä käytännön tutkimuksessa ja asioiden järjestelyssä.

### **3.3 Tutkimusasetelma ja tutkittavien valinta**

Tässä tutkimuksessa vertailen pelisuunnittelijoiden oletuksia *Cabalsin* tuottamista kokemuksista sitä ensi kertaa pelaavien henkilöiden todellisiin kokemuksiin. Lisäksi pyrin tunnistamaan niitä pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä, joiden suunnittelijat otaksuvat pelaajien mielestä vaikuttavan merkittävässä määrin kokemuksen laatuun, sekä selvittämään minkälaisina kyseiset seikat ilmenevät pelaajien todellisessa kokemuksessa. Olennaista tutkimusasetelmassa on, että suunnittelijat eivät pohdi minkälainen pelikokemuksen pitäisi olla, vaan minkälaisen he olettavat sen olevan. Tutkimukseni tavoitti kahdeksan *Cabalsin* suunnitteluun ja kehittämiseen osallistunutta pelintekijää. Heidän vastapainokseen hankin kuusitoista pelaajaa osallistumaan tutkimukseen. Laadullisen tutkimuksen yhteydessä puhutaan usein saturaation eli kylläntymisen periaatteesta (esim. Alasuutari 2011, 107; Perttula 1995, 60), jonka mukaan aineistoa laajennetaan, kunnes uutta tietoa ei enää nouse esiin. Arvelin kahdenkymmenenneljän informantin olevan kuitenkin lähtökohtaisesti riittävä määrä kun muistetaan, että esimerkiksi haastatteluaineistoihin pohjautuvia laadullisia opinnäytetöitä ja tutkielmia tehdään pääsääntöisesti alle kymmeneltä tutkittavalta kerättyjen aineistojen pohjalta. Mikäli tutkimuksen myöhemmissä vaiheissa

osoittautuisi, ettei aineistoa ole kertynyt riittävästi, olisi sitä mahdollista kerätä lisää tutkijan näkökulmasta kohtuullisen vähällä vaivalla.

Suunnitteluvaiheessa kävin läpi erilaisia skenaarioita siitä, kuinka pelaajia voisi mahdollisesti jakaa ryhmiin ennen varsinaista tutkimusta ja aineiston keruuta. Koska voidaan olettaa, että pelintekijöillä on suhteellisen vahva pelaajahistoria takanaan, pohdin tutkimusta hahmotellessani muun muassa vaihtoehtoa, jossa pelaajista kahdeksan olisi ollut henkilöitä, joilla on merkittävässä määrin kokemusta peleistä ja pelaamisesta ja kahdeksan sellaisia, jotka eivät ole pelanneet digitaalisia pelejä kovinkaan paljon. Näin olisi kenties ollut mahdollista vertailla tarkemmin kokemustaustojen vastaavuutta ja merkitystä. Pelaajien jakaminen suunnittelijoita vastaaviin ja suunnittelijoista eroaviin olisi kuitenkin saattanut johtaa siihen, että tutkimuksesta olisi lähtökohtaisesti tullut vertailu hardcore- ja kasuaalipelaajien välillä, mikä ei olisi ollut tarkoituksenmukaista. Samoin eräs hylätty ajatus oli etsiä informanteiksi sekä *Cabalsin* ensikertalaispelaajia ja heidän vastapainokseen henkilöitä, jotka ovat pelanneet kyseistä peliä jo pitkään. Pidempään pelanneille on kuitenkin saattanut ajan kuluessa muodostua alkuperäisestä poikkeavia käsityksiä alkuperäisestä kokemuksestaan ja he voivat huomaamattaan järkeistää aiempaa toimintaansa pelin parissa, mikä olisi vääristänyt kokemuksen kuvausta. Lisäksi ongelmaksi olisi saattanut muodostua se, että *Cabalsin* kaltaisen tietyllä tapaa rajatulle pelaajaryhmälle suunnatun pelin kohdalla suunnittelijat ja pelaajat saattavat olla varsin homogeeninen joukko, jolloin esimerkiksi tavanomaisen kyselyn perusteella ei välttämättä olisi ollut mahdollista saada tarpeeksi selkeitä eroja ja ryhmäjakoa aikaiseksi. Tämä ei tietenkään tarkoita, etteikö myös ensikertalaispelaajien ja pidempään pelanneiden välille saattaisi syntyä mielenkiintoista vertailua. Eri skenaarioita pohtiessani hahmotin kuitenkin nopeasti, että erilaisten pelaajien hankkiminen ja ryhmittely on sekä käytännön toteutuksen että teorian ja tutkimuksen tavoitteiden kannalta liian mutkikasta. Näin ollen lopulliseksi tutkimusasetelmaksi muodostui vertailu pelin suunnittelijoiden ja ensikertalaispelaajien välillä; kuinka suunnittelijoiden oletukset ensikertalaispelaajien kokemuksista vastaavat näiden pelaajien todellisia kokemuksia pelin parissa.

Tutkimuksessa mukana olevien pelaajien harkinnanvaraisessa valinnassa keskeinen kriteeri oli siis se, etteivät tutkittavat ole aiemmin pelanneet *Cabalsia*. Esimerkiksi sukupuolen mukainen jaottelu ei ollut oletusarvoisesti tarpeen, sillä kyseessä on

pelaajien kokemusten tutkimus ylipäättään, ei sukupuolten välinen vertailu. Tutkimus ei kuitenkaan ole häiritsevästi painottunut tämän suhteen, sillä mukana olleista kuudestatoista pelaajasta kuusi oli naisia. Informanttien hankinnassa kyse oli paitsi sopivien henkilöiden valitsemisesta myös siitä, että nämä tutkittavat ovat halukkaita osallistumaan tutkimukseen. Muutama henkilö kieltäytyikin osallistumisesta joko ajanpuutteen vuoksi tai havaittuaan tutkimuksen vaatiman sitoutumisen ja työmäärän. Tutkimukseen halukkaita osallistujia etsin muun muassa Tampereen yliopiston peliaiheiselta sähköpostilistalta sekä paikallisesta lauta- ja roolipelaajien Facebook-ryhmästä, joiden kautta sainkin rekrytoitua muutaman informantin. Loppujen lopuksi valtaosa tutkimuksessa mukana olleista pelaajista löytyi kuitenkin yksinkertaisesti omasta tuttavapiiristäni sekä opiskelutovereista. Tähän sisältyy muutamia potentiaalisia riskitekijöitä, joita käsittelen jäljempänä tutkimuksen luotettavuutta tarkastellessani.

### **3.4 Aineiston keruun menetelmät**

Muun muassa Swink (2009, 83–84) esittää, että pelikokemuksesta voidaan pyrkiä saamaan otetta niin kutsuttujen kovien tai pehmeiden metriikoiden avulla. Kovilla metriikoilla tarkoitetaan pelaajan toimintojen ja reaktioiden datalähtöistä taltioimista. Voidaan muun muassa tallentaa ja analysoida pelaajan antamia komentoja tai reaktionopeutta suhteessa pelin kulloiseenkin tilaan, esimerkkeinä vaikkapa pelihahmon hyppääminen, kyyristyminen, tietyssä tilanteessa tiettyyn suuntaan liikkuminen ja niin edelleen. Kovien metriikoiden tuottama data on määrällistä ja spesifiä: kuinka kauan ohjaamansa pelihahmon putoamisen jälkeen pelaaja painoi hyppypainiketta, montako pistettä joukkue sai, kuinka kauan pelaaja pelasi. Näitä metriikoita käytetään yleisesti pelisuunnittelussa, ja niiden avulla voidaan esimerkiksi pyrkiä löytämään vastauksia kysymyksiin kuinka kauan yksittäisen pelin tulisi kestää tai onko jokin pelin kohta liian helppo tai vaikea. Niin kutsutuilla pehmeillä metriikoilla pyritään puolestaan mittaamaan subjektiivisia asioita, kuten pelin tuottama ilo, halu pelata lisää tai pelaajien suhteet toisiinsa pelaajiin. Pehmeiden metriikoiden avulla tarkastellaan usein pelikokemusta tai jotain sen ominaispiirrettä, joiden kaltaisia asioita on vaikea mitata yksiselitteisesti (ks. esim. Lazzaro 2004). Pehmeiden metriikoiden analysointi ja käsitys siitä, mitkä pelimekaniikat tuottavat milläkin tavoin nautinnollisia ja merkityksellisiä kokemuksia on myös osa pelisuunnittelijan intuitiota, joka kehittyy ajan ja kokemuksen myötä. (Swink 2009, 83–84.)

Kuinka subjektiivisia kokemuksia sitten voidaan tutkia tieteellisesti? Ensinnäkin Määttänen (2002, 202–203) muistuttaa luvussa 2 esitettyihin Deweyn ajatuksiin pohjautuen, ettei kvalitatiivista havaintokokemusta tule pitää tieteellisen ajattelun vastakohtana. Toiseksi kokemuksen tutkimukseen, kuten muuhunkin metodologiseen tutkimukseen, vaikuttavat muun muassa sekä kulttuuriset odotukset että instrumentaaliset vääristymät tai painotukset, eikä yksilön kokemus ei ole koskaan ennalta määrätty vaan muuttuva, muutettavissa oleva ja elävä (Depraz ym. 2003, 9). Sekä Rauhala (2005, 15) että Ribbens & Poels (2009) tyytyvätkin toteamaan yleisluontoisesti, että useimmiten tutkimuskohdetta voidaan lähestyä eri kannoilta erilaisin oletuksin ja menetelmin. Latomaa (2012, 299) sekä Määttänen (2002, 199) puolestaan tarkentavat, että oleellista menetelmien valinnassa ja arvioinnissa on ongelman luonne. Toisten ihmisten kokemukset eivät ole sellaisinaan empiirisesti tutkittavissa, vaan niihin käsiksi pääseminen edellyttää, että tutkittavat kuvaavat kokemuksiaan jollain tavalla. Koska tutkija ei kuitenkaan ole niinkään kiinnostunut näistä ilmaisuista itsestään, vaan niiden kuvaamista kokemuksista, on mahdollista käyttää mitä tahansa hyväksi havaittua tapaa kerätä empiiristä tutkimusaineistoa. (Perttula 1995, 140–154; Suorsa 2011, 205.) Olennaista on, että käytettävä menetelmä tai menetelmät valitaan siten, että niiden avulla tutkimuskysymyksiin saadaan vastaus. Tämänkaltaisten tutkimusmenetelmiä koskevien pohdintojen, tutkimuskysymysten, työn teoreettisen taustan ja koeasetelman pohjalta valitsin pääasialliseksi aineiston keruun menetelmäksi monipuolista graafista dataa tuottavat kokemuskäyrät. Lisäksi olen kerännyt sähköisen kyselylomakkeen avulla tietoja tutkimuksessa mukana olleiden henkilöiden pelaajahistoriasta ja pelitottumuksista.

### **3.4.1 Kokemuskäyrät**

Gilliesin ym. (2005, 201) mukaan eri tunteiden ja kokemusten elämisen tapa ei ole välttämättä tavoitettavissa pelkästään sanallisella kuvauksella. Niinpä kokemuksen tutkimuksessa onkin hyödynnetty myös erilaisia visuaalisuuteen pohjautuvia tutkimusmenetelmiä (Liimakka 2012, 101). Kokemuskäyriä on esitetty (Kujala ym. 2011) kustannustehokkaaksi menetelmäksi, jonka avulla voidaan tutkia käyttäjäkokemuksia pitkällä aikavälillä. Kokemuskäyrien idea tässä muodossaan on seuraava: tutkittavat kirjaavat annetulle, y-akselin suhteen keskeltä positiiviseen (yläosa) ja negatiiviseen (alaosa) jaetulle viivastolle sopivaksi katsomaansa kohtaan omasta mielestään merkityksellisiä seikkoja tutkittavasta aiheesta. Nämä merkinnät

yhdistämällä saadaan kuvaajia, jotka edustavat tutkittavien kokemusta. Kujala ym. (2011) arvioivat kokemuskäyrien käyttökelpoisuutta matkapuhelinten käyttäjäkokemuksia selvittäneessä laadullisessa tutkimuksessa, joka osoitti, että kokemuskäyriä voidaan käyttää suoraviivaisena työkaluna tutkittaessa syitä käyttäjäkokemuksen muuttumisen taustalla. Saamiensa tulosten perusteella menetelmä on soveltuva arvioitaessa pitkäkestoisen käyttäjäkokemuksen luonnetta. Lisäksi Kujala ym. (2011) havaitsivat kokemuskäyrien tuottavan monipuolista laadullista informaatiota sekä myös määrällistä dataa käyttäjäkokemuksen muodostumisesta. Erilaisia käyriä kokemuksen kuvaajina on käytetty myös muualla. Esimerkiksi Schell (2008, 245–260) on lähestynyt aihetta pelaajan peliä kohtaan tuntemaa mielenkiintoa havainnollistavien kuvaajien avulla. Mirza-Babaei & McAllister (2011) ovat puolestaan käyttäneet pelaajien omista kokemuksistaan piirtämiä kuvaajia – jotka muistuttavat Kujalan ym. vastaavia, mutta ovat yleisluontoisempia – osana laajempaa pelikokemusta käsittelevää tutkimustaan.

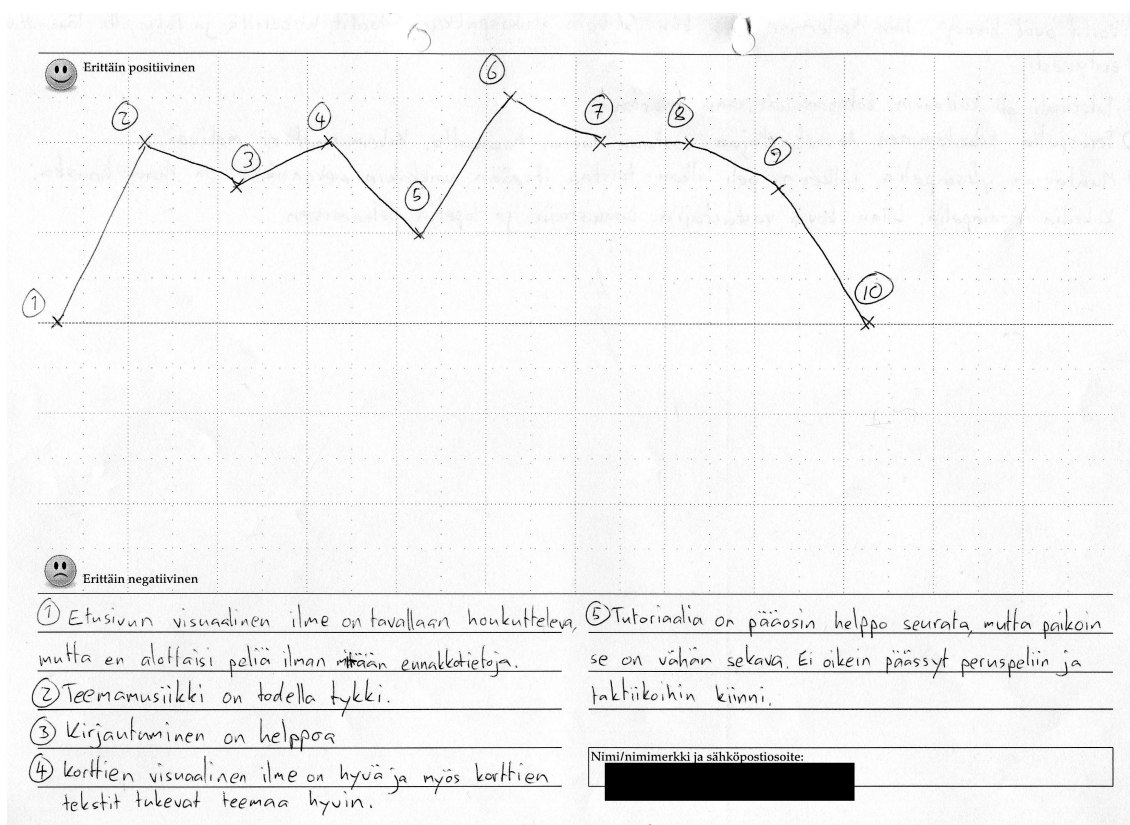
Kokemuskäyrien soveltaminen pelikokemuksen tutkimiseen vaikutti jo alun alkaen lupaavalta, mutta niiden käyttö vaati huolellista pohjustamista. Tämän vuoksi testasin menetelmää muutamilla koehenkilöillä ennen varsinaiseen tutkimukseen ryhtymistä. Nämä alustavat kokeilut osoittivat kokemuskäyrien olevan soveltuva ja toivotunkaltaista dataa tuottava menetelmä myös tässä tutkimuksessa käytettäväksi. Testaamisen myötä esiin nousi tarve kiinnittää erityistä huomiota tutkimukseen osallistuville henkilöille jaettavan ohjeistuksen laatimiseen, jotta se olisi kattava mutta silti selkeä, lyhyt ja ymmärrettävä. Kujalan ym. (2011) tutkimuksessa informantit piirsivät erilaisia kuvaavia käyriä (yleiskäyrä, tuotteen vetovoima, käytön helppous, hyödyllisyys/käyttökelpoisuus, käytön määrä) omien matkapuhelinten käyttökokemustensa perusteella. Koska sain ajatuksen kokemuskäyrien käyttämiseen kyseisestä tutkimuksesta, oli myös omassa työssäni aluksi tarkoitus piirrättää tutkittavilla useampia käyriä. Näitä olisivat voineet olla yleiskäyrän lisäksi esimerkiksi pelin intensiteettiä, immersiivisyyttä, haastavuutta ja vaikkapa pelaamisen hauskuutta kuvaavat käyrät. Menetelmäkokeilujen myötä kuitenkin osoittautui, ettei useiden käyrien piirrättäminen ole tarpeellista tai edes mielekäästä. Useamman käyrän tapauksessa menetelmää testanneet pelaajat joko eivät keksineet riittävästi informaatiota muille kuin yleiskäyrälle tai samat merkinnät toistuivat eri käyrillä. Lisäksi useamman käyrän piirtäminen koettiin aikaa vieväksi ja vaivalloiseksi. Vastaavansuuntaisia huomioita ovat tehneet muun muassa Ribbens & Poels (2009) tarkastellessaan erilaisia laadullisia menetelmiä pelikokemuksen tutkimisessa. Heidän mukaansa esimerkiksi päiväkirjat – jollaisiin pelaajien tekemät

kokemuskäyrätkin voidaan omalla tavallaan rinnastaa – ovat käyttökelpoinen menetelmä kokemusten tutkimiseen niiden tuottaman laajan ja kenties yksityiskohtaisen aineiston vuoksi. Päiväkirjojen haittapuoleksi he lukivat juurikin niiden informanteille tuottaman suuren työmäärän. Näin ollen päädyin käyttämään tutkimuksessa yhtä kuvaajaa, jolle tutkittavat sijoittaisivat kaikki mielestään tärkeät, tutkittavan positiosta riippuen joko oletetut tai todelliset pelikokemukseen vaikuttaneet tekijät.

Suunnittelijat piirsivät omat käyränsä, jotka kuvaavat heidän oletuksiaan ensikertalaispelaajien kokemuksista *Cabalsin* parissa, Kyy Gamesin toimistolla. Tutkimustilanne oli järjestetty siten, että pelintekijät laativat kuvaajiaan kaikille yhteisesti annetun ohjeistuksen jälkeen itsenäisesti ja samanaikaisesti. Tämä siksi, etteivät he tulisi keskustelleeksi keskenään tutkimuksesta, menetelmästä tai laatimistaan kuvaajista. Aikaa kuvaajien tekemiseen pelintekijöillä oli käytettävissä vapaasti sen verran kuin he katsoivat tarpeelliseksi. Kaiken kaikkiaan kokemuskäyrien pohtiminen ja laatiminen vei pelintekijöiltä puolestaotoista kahteen ja puoleen tuntia. Pelaajien kohdalla vaihtoehtoisia toimintatapoja oli kaksi, joista ensimmäinen oli informanttien kutsuminen yksitellen haastateltaviksi ja kokemuskäyriä tekemään. Toinen mahdollisuus oli laatia valmiit ohjeistukset ja kokemuskäyrälomakkeet, jotka tutkittavat voisivat täyttää vapaasti omien aikataulujensa mukaisesti.

Edellä mainituissa Kujalan ym. (2011) sekä Mirza-Babaein & McAllisterin (2011) esimerkkitutkimuksissa tutkittavat piirsivät kuvaajia pelitapahtuman tai tutkimusjakson jälkeen, joten ne perustuivat tutkittavien muistikuviin heidän omista kokemuksistaan. Koska muistikuvat ovat enemmänkin eräänlaisia yhteenvetoja kuin tarkkoja toisintoja todellisista kokemuksista, ei menetelmä Kujalan ym. (2011) mukaan tämän vuoksi paljasta kokemusten kaikkia yksityiskohtia. Myös Mirza-Babaei & McAllister (2011) päätyivät omalla tahollaan samansuuntaiseen näkemykseen. Heidän tutkimuksessaan (ks. myös Mirza-Babaei 2011, 547) pelaajien muistikuvat painottuivat enimmäkseen pelaamisen alku- ja loppuvaiheisiin liittyviin seikkoihin. Perttula (2008, 155) puolestaan huomauttaa, että tämänkaltaisissa tutkimuksissa tutkittavien toivotaan kuvaavan subjektiivisia kokemuksiaan mahdollisimman tarkasti sellaisina kuin ne heille ilmenevät, mikä voi edellyttää sitä, ettei tutkija ole läsnä kokemusten kuvaustilanteessa. Myös Alasuutari (2011, 83) muistuttaa, että tutkittaessa sitä, kuinka ihmiset hahmottavat ja jäsentävät erilaisia asioita tutkittavien tulee saada ilmaista tuntemuksiaan vapaasti, ja

tässä tutkijan läsnäolo saattaa olla haitaksi. Näin ollen päädyin mielestäni perustellusti jälkimmäiseen vaihtoehtoon: tutkittavat pelaajat pelasivat *Cabalsia* omalla ajallaan omien mieltymystensä mukaisesti, ja laativat kokemuskäyränsä itsenäisesti heille jaetun kirjallisen ohjeistuksen (liite 1) mukaisesti pelaamisensa ohessa. Tämänkaltaisen menettelytavan etuna on, että tutkittavat suhteuttavat kutakin uutta kokemusta tai kokemukseensa jollain tavoin vaikuttavaa asiaa juuri kyseisellä hetkellä tai pian sen jälkeen edelliseen merkintään, jolloin laadittu kuvaaja saattaa olla totuudenmukaisempi edustaen paremmin kunkin tuntemuksen tai kokemuksen laatua ja voimakkuutta ilmenemishetkellään. Lisäksi tällä tavoin on mahdollista kerätä yksityiskohtaisempaa dataa kuin jälkikäteen laadittujen kuvaajien avulla, joissa näkyisivät vain päällimmäiseksi mieleen jääneet muistikuvat.



Kuvio 2. Erään pelaajan laatima kokemuksensa kuvaus.

Kuviossa 2 on nähtävissä erään pelaajan laatima kokemuskäyrä, joka kuvastaa luonteeltaan pääosin varsin positiivista kokemusta. Pisteiden 6–10 selitykset kyseinen pelaaja on merkinnyt lomakkeen kääntöpuolelle. Kuvaajan viimeiset merkinnät indikoivat kokemuksen muuttumista negatiiviseen suuntaan, ja viimeisen pisteen kuvaus ”Kokeilin moninpeliä. Liian kovia vastustajia. Lannistuin ja lopetin



pelaamisen.” ilmaisee yksiselitteisesti syyn pelaamisen loppumiseen. Kokemuskäyrien sisältöä käsitellen tarkemmin varsinaisen aineistoanalyysin yhteydessä alaluvusta 4.2 eteenpäin.

Kuten alaluvussa 2.1 havaittiin, paitsi että kokemukset ovat yksilöllisiä, ne myös arvottuvat (Taipale 2010, 133) muun muassa suhteessa henkilön omiin havainto- ja kokemusmahdollisuuksiin. Eri ihmisten subjektiivisia kokemuksia on siis hyvin vaikeaa arvottaa keskenään. Tästä seuraa, etteivät tutkittavien tekemät käyrät ole keskenään yhteismitallisia, vaikka ne onkin laadittu yhteneväisille lomakepohjille apuviivastoineen, josta on mahdollista nähdä kuinka positiiviseksi tai negatiiviseksi tutkittava jonkin asian omassa pelikokemuksessaan hahmottaa. Kuitenkin jo yksin sen tarkasteleminen, mihin asioihin vastaajat omassa kokemuksessaan kiinnittävät huomiota ja kuinka he näitä asioita omassa kokemuksessaan arvottavat on kiinnostavaa. Kokemuskäyrien kaltaisten visualisointien avulla on mahdollista saada havainnollinen ja paikoin yksityiskohtainenkin kuva siitä mitkä tekijät, minkälaisessa järjestyksessä ja millä tavoin ovat vaikuttaneet pelikokemusten muodostumiseen ja laatuun. Lisäksi erilaisten vertailujen ja yhteenvedojen tekeminen käyrien pohjalta on varsin luontevaa.

### **3.4.2 Taustatiedot**

Tutkimuksen alkuvaiheessa pelisuunnittelijoiden kanssa käymissäni keskusteluissa kävi ilmi, että *Cabalsia* tehdessään heidän tarkoituksenaan oli luoda peli, jollaista he itse haluaisivat pelata. Tämän seikan sekä luvussa 2 esitetyn perusteella voidaan ajatella, että *Cabalsin* pelaajan kokemus on sitä enemmän oletetun kaltainen, mitä enemmän pelaajat vastaavat esimerkiksi pelaajataustoiltaan sekä aiemmilta pelikokemuksiltaan suunnittelijoita ja tässä tapauksessa siten myös valmiiseen tuotteeseen sisäänkirjoitettua ideaalipelaajaa. Koska lopulliseksi tutkimusasetelmaksi muodostui oletettujen ja todellisten kokemusten vertailu suunnittelijoiden ja ensikertalaispelaajien välillä ilman, että pelaajat on tarkoituksellisesti ryhmitelty suunnittelijoita vastaaviin ja heistä eroaviin, ei tämänkaltainen vastaavuuden tarkastelu ole tämän tutkimuksen keskiössä. On kuitenkin mielenkiintoista tarkistaa aineistoanalyysissä mahdollisesti löytyvien eroavaisuuksien kohdalla, onko näiden eri tavalla asioita olettavien ja kokevien henkilöiden pelaajataustoista löydettävissä mahdollisia selittäviä tekijöitä sen suhteen minkälaisia pelejä he ovat pelanneet ja mielellään pelaavat. Tätä tarkoitusta varten

laadin sähköisen lomakekyselyn, jonka avulla keräsin tietoa tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden pelihistoriasta ja pelejä koskevista mieltymyksistä. Näiden tarkastelujen myötä oli mahdollista saada tietyssä määrin tukea tulosten tulkinnalle ja johtopäätelmien tekemiselle luvussa 2 esitettyyn teoreettiseen viitekehykseen pohjautuen.

Kyselylomakkeita suunnitellessani pyrin pitämään mielessäni tietyt yleisesti hyväksi havaitut perusperiaatteet. Vaikka vastaajat olivat sitoutuneet mukaan tutkimukseen eikä ollut varsinaista huolta siitä, etteivätkö he viitsisi täyttää kyselylomakkeita, oli silti tarkoituksenmukaista pyrkiä laatimaan sähköisestä kyselystä mahdollisimman kompakti, mutta silti kattava. Lopullisen tutkimuksessa käyttämäni lomakkeen täyttäminen vaati tutkittavilta noin 10–15 minuuttia, mitä voidaan pitää kohtuullisena. Lomakkeen kahdestakymmenestä kysymyksestä seitsemän oli avoimia. Lisäksi joidenkin strukturoitujen kysymysten kohdalla tutkittavien oli mahdollista tarkentaa vastaustaan erilliseen lisätietosarakkeeseen tai lisätä omalle kohdalleen sopiva tarjotuista listauksista puuttuva vaihtoehto. Pyrin myös välttämään vastausesimerkkien antamista, sillä ne saattavat helposti johdatella tutkittavaa. Kyselylomakkeen laatiminen vaati muutamia iteraatiokierroksia ja tutkimuksessa käytetty lomake oli lopulta kolmas versio aiheesta.

### **3.5 Aineiston analyysi**

Aineistoanalyysistä puhuessaan Bailey (2008, 127) kuvailee, kuinka sekä tutkijoiden metodologiset oletukset että heidän koulukuntansa ja oppisuuntauksensa vaikuttavat siihen, minkä he katsovat oleelliseksi ja asiaankuuluvaksi aineistoksi ja kuinka sitä tulisi heidän mielestään analysoida. Bailey keskittyy käsittelemään metodeja, joita kutsun tässä yhteydessä perinteisiksi laadullisen tutkimuksen aineistonkeruumenetelmiksi. Tällaisia ovat esimerkiksi nauhoitetut tai videoidut haastattelut, jotka tutkija litteroi teksteiksi. Teksteistä tutkija pyrkii tekemään merkityksellisiä poimintoja, jotka hän koodaa, luokittelee ja teemoittelee. Tämän tutkimuksen työnkulun kannalta kokemukäyrien keskeinen piirre on siinä, että nämä merkitykselliset seikat ovat niistä suoraan nähtävissä. Koska tutkittavia oli ohjeistettu merkitsemään kuvaajille kaikki merkityksellisinä pitämänsä asiat, ei tutkijan tarvitse niitä erikseen etsiä esimerkiksi laajan haastatteluaineistoista litteroidun tekstimassan seasta. Tämän vuoksi myöskään

esimerkiksi yleisesti käytetyn Atlas.ti:n tai muun vastaavan laadullisen tutkimuksen työkalun käyttäminen ei olisi sujuvoittanut aineiston käsittelyä tai tuottanut muuta lisäarvoa tutkimukselle. Käytetystä aineistonkeruumenetelmästä seurasi myös suoraan, että pienimpänä analyysiyksikkönä toimi kokemuskäyrän piste ja sen kuvaus. Käyttämäni tutkimusasetelma, aineistonkeruumenetelmä sekä tutkittaville annettu ohjeistus antavat olettaa, että jokainen käyrille tehty merkintä on merkityksellinen, joten säilytin jokaisen pisteen kuvauksineen mukana aineistossa analyysin loppuun saakka.

Tutkimuksesta puhuttaessa muistetaan myös järjestään painottaa (esim. Kuckartz 2014, 9; Mäyrä 2008, 152–154) tutkimuskysymyksen tärkeyttä. Vastaus pääasialliseen tutkimuskysymykseeni ”minkälaisen kokemuksen suunnittelijat olettavat valmiin pelinsä tuottavan sitä ensikertaa pelaaville ja millaiseksi nämä pelaajat oman kokemuksensa tosiasiasa hahmottavat” on löydettävissä suunnittelijoiden ja pelaajien laatimista kokemuskäyristä, kun ne huomioidaan sellaisinaan jokaista pistettä ja merkintää myöten. Kokemuskäyriä voidaan ajatella myös omanlaisinaan narratiiveina, joissa pelikokemus näyttäytyy tarinankaltaisena rakenteena. Alasuutaria (2011, 131) mukaillen näitä rakenteita tutkimalla on mahdollista löytää kokemusten väliset erot ja yhtäläisyydet. Kujalan ym. (2011) esimerkkiä noudattaen tein aluksi huomioita kuvaajien muodoista ja yleisestä olemuksesta; kuvaajista saattoi löytyä esimerkiksi merkittävä ”pomppu” tai ”kuoppa”, vaikka alku- ja päätepisteitä tarkastelemalla kuvaaja olisikin edellä Kujalan ym. esimerkin mukaan luokiteltavissa nousevaksi, tasaiseksi tai laskevaksi. Luotuani yleissilmäyksen aineistoon ja tarkasteltuani keräämiäni kokemuskäyriä sekä yhdessä että omina kokonaisuuksinaan ja tehtyäni niistä yleisluontoisia havaintoja muunsin keräämäni aineiston taulukkomuotoon. Aluksi laadin jokaisesta kokemuskäyrästä oman taulukkonsa, joihin sijoitin kaikki kokemuskäyriä löytyvät merkinnät (ks. taulukko 1).

Taulukko 1. Erään kokemuskäyrän kaksi ensimmäistä pistettä taulukkomuodossa.

P_NRO	PISTE	Y-ARVO	+/-	KUVAUS
2	1	1.65		Kaunis + siisti graafinen ulkoasu
2	2	1.90	+	Rekisteröityminen helppoa!

Pystysarakkeisiin merkitsin järjestyksessä oikealta vasemmalla seuraavat tiedot: suunnittelijoille ja pelaajille annettu juokseva numero, kokemuskäyrän pisteelle annettu juokseva numero, lomakepohjien apuviivojen asteikosta (-3...+3) johdettu numeerinen

arvo kuvaamaan pisteen sijaintia y-akselin suhteen, plus- tai miinusmerkkintä sen mukaan, onko kyseinen piste korkeammalla vai matalammalla kuvaajan edelliseen pisteeseen verrattuna sekä informantin antama sanallinen kuvaus kyseiselle pisteelle. Plus/miinus -sarakkeen jätin tyhjäksi kunkin käyrän ensimmäisen pisteen kohdalla sekä niissä kohdissa, joissa piste oli samalla tasolla edelliseen nähden. Lisäksi tähän sarakkeeseen merkitsin yhden sijaan kolmella plusmerkillä pisteen, jonka kohdalla kuvaaja tekee suurimman nousun, sekä kolmella miinusmerkillä pisteen, jonka kohdalla on kyseisen kuvaajan suurin laskusuuntainen muutos. Vihreällä värillä merkitsin rivin, jolla on kunkin kokemuskäyrän korkeimmalla kohdalla oleva piste tai pisteet, punaisella puolestaan jokaisen kuvaajan alimman kohdan. Tässä vaiheessa edessäni oli kaikkien kahdeksan pelintekijän ja kuudentoista pelaajan kokemuskäyrät kukin omana taulukkonaan. Tämä ei ole aineiston analyysin kannalta kovinkaan tehokasta, joten siirsin ja yhdistin kaiken raakadatan edellä kuvatussa muodossa kahteen suurempaan taulukkoon; toiseen pelisuunnittelijoiden kokemuskäyrien merkinnät (134 kpl) ja toiseen pelaajien omille kuvaajilleen merkitsemät pisteet (206 kpl).

Eri ihmisten subjektiivisia kokemuskuvauksia ei voida sellaisinaan muuttaa keskenään vertailtaviksi absoluuttisiksi numeroarvoiksi. Taulukon sarake Y-ARVO<sup>3</sup>, johon siis merkitsin kunkin kokemuskäyrän pisteen kohdalle lukuarvon -3...+3 sen mukaan millä viivaston korkeudella kukin merkitty piste sijaitsee, palvelikin muuta tarkoitusta. Nämä kokemuskäyrän absoluuttista korkeutta kullakin kohdalla ilmaisevat luvut eivät ole sellaisinaan keskenään verrannollisia, mutta niiden avulla oli mahdollista lajitella kunkin kokemuskäyrän pisteet erikseen niiden sijainnin eli kuvaajan korkeuden mukaan. Järjestettyäni kunkin kuvaajan pisteet tällä tavoin niiden sijainnin perusteella tein kumpaankin taulukkoon uuden sarakkeen Y-JÄRJ (ks. taulukko 2), johon merkitsin juoksevilla numeroinnilla korkeimmasta matalimpaan, millä korkeudella y-akselin suhteen kukin piste omalla kuvaajallaan sijaitsee.

Taulukko 2. Esimerkki samasta pelaajan laatiman kokemuskäyrän alusta taulukkomuodossa, johon on lisätty pisteen järjestys y-akselin suhteen sekä pisteille annettujen kuvausten teemoittelu.

P_NRO	PISTE	Y-JÄRJ	Y-ARVO	+/-	KUVAUS	ALALK.	YLÄLK.
2	1	3	1.65		Kaunis + siisti graafinen ulkoasu	Ulkoasu	Estetiikka
2	2	1	1.90	+	Rekisteröityminen helppoa!	Rekisteröityminen	Käytettävyys

3 Jäljempänä tässä työssä käytän lyhennettä Y viitatessani pisteen sijaintiin pystyakselilla.

Tämän muuttujan avulla oli mahdollista parilla klikkauksella lajitella taulukoiden rivit osittain tai kokonaan siten, että kokemuskäyrien pisteet olivat järjesteltyinä kokemuskäyrän korkeuden eli kokemuksen laadun mukaan. Näin pystyin helposti saamaan esiin esimerkiksi kaikkien tutkittavien korkeimmiksi tai matalimmiksi arvottamat pisteet kuvauksineen, samoin kuin lajitteluperustetta vaihtamalla vaikkapa kuvaajien suurimmat nousu- ja laskusuuntaiset muutokset tai johonkin tiettyyn teemaan liittyvät merkinnät.

Tutkittavien kokemuskäyrien pisteille antamiin sanallisiin kuvauksiin olen soveltanut kvalitatiivista sisällönanalyysiä (Flick 2009, 323–328; Kuckartz 2014), jonka periaatteiden mukaisesti olen luokitellut ja teemoitellut kokemuskäyriä löytyneet 340 sanallista kuvausta. Näistä kuvauksista muodostin erilaisia alaluokkia, joita yhdistelemällä puolestaan yläluokkia ja kokoavia temaattisia kategorioita. Tällä tavoin yksittäisestä yleiseen etenemällä kokemuskäyrien tuottamasta tekstiaineistosta muodostui kuusi kategoriaa, joihin saadut kuvaukset luontevasti sijoittuivat: ennakkoodotukset, käytettävyys, estetiikka, oppimiskynnys, pelaaminen ja yhteisöllisyys. Saldañan (2013, 24) esittelemien näkemysten mukaan kuusi pääkategoriaa on hyvinkin sopiva määrä tämänkaltaisen prosessin lopputulemaksi. Luokitellessani aineistoa pyrin välttämään päällekkäisyyksiä, joten kukin kokemuskäyrän piste kuvauksineen sijoittuu vain yhteen, sille parhaiten sopivaan kategoriaan. Rajatapauksia toki löytyi. Esimerkiksi muutama tutkittavien tekemistä merkinnöistä olisi nopeassa katsannossa voinut sijoittua sekä käytettävyys- että oppimiskynnyskategoriaan. Kyseisten merkintöjen kohdalla oli tapauskohtaisesti pohdittava kunkin merkinnän kontekstia ja luonnetta; mistä on kyse, jos pelaaja ei esimerkiksi ymmärrä jotain tai jos pelaajasta tuntuu, että jokin ei toimi. Näitä käsittelen tarkemmin alaluvussa 4.2, jossa tutkimuksen tuloksia esitellessäni tarkastelen kokemuskäyriä kunkin aineistoanalyysissä muodostuneen kategorian tarjoaman linssin läpi.

### **3.6 Yhteenveto**

Tässä luvussa olen esitellyt tutkimukseni lähtökohdat, tutkimuskohteen sekä tutkimusasetelman ja tutkittavien valinnan. Lisäksi olen luonut katsauksen aineiston keruussa ja analyysissä käyttämiini menetelmiin. Käytännön tutkimus eteni esitutkimuksen ja valmistelujen kautta aineistonhankintaan ja sen analyysiin. Varsinaista

käytännön työtä edelsi alustava vaihe, jonka aikana tutustuin tapausesimerkkinä toimineeseen peliin, kävin vapaamuotoisia keskusteluja pelin pääsuunnittelijan kanssa sekä suoritin erilaisia menetelmäkokeiluja saadakseni aineistonhankinnassa käyttämäni instrumentin ohjeistuksineen hiottua tarkoituksenmukaiseksi ja toimivaksi. Hahmoteltuani lopullisen tutkimusasetelman ja vertailtavat ryhmät oli varsinaisen aineistonhankinnan vuoro, jota puolestaan seurasi varsinainen aineiston analyysi. Tutkimuksessani pyrin kuvailemaan ja ymmärtämään pelikokemusta, sen muodostumista ja muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä sekä sitä, millaisena suunnittelijoiden oletama kokemus näyttäytyy pelaajille. Tapausesimerkkinä ja tutkittavien pelaamana pelinä toimi tamperelaisen Kyy Gamesin *Cabals: Magic & Battle Cards*, joka on muun muassa iOS:lla, Androidilla, Windows-puhelimilla sekä verkkoselaimilla toimiva digitaalinen keräilykorttipeli. Kyy Gamesilta tutkimukseeni osallistui kahdeksan *Cabalsin* suunnitteluun ja kehittämiseen osallistunutta pelintekijää, joiden vastapainoksi hankin kuusitoista pelaajaa osallistumaan tutkimukseen. Lopulliseksi tutkimusasetelmaksi muodostui vertailu pelin suunnittelijoiden ja ensikertalaispelaajien välillä; kuinka suunnittelijoiden oletukset ensikertalaispelaajien kokemuksista vastaavat *Cabalsia* ensi kertaa pelaavien henkilöiden todellisia kokemuksia pelin parissa.

Pääasialliseksi aineiston keruun menetelmäksi valitsin niin kutsutut kokemuskäyrät, joiden tuottamasta aineistosta voidaan nähdä mitkä tekijät, minkälaisessa järjestyksessä ja millä tavoin ovat vaikuttaneet pelikokemusten muodostumiseen ja laatuun. Lisäksi keräsin tietoja tutkimuksessa mukana olleiden henkilöiden pelaajahistoriasta ja pelitottumuksista sähköisen lomakekyselyn avulla. Kokemuskäyriä olen käsitellyt Kujalan ym. (2011) esimerkin mukaisesti eräänlaisina kertomuksina, joissa pelikokemus näyttäytyy tarinankaltaisena rakenteena pyrkien löytämään näistä narratiiveista eroavaisuuksia ja yhtäläisyyksiä. Lisäksi tarkastelin tutkittavien tekemiä merkintöjä kvalitatiivisen sisällönanalyysin keinoin teemoittelemalla ja luokittelemalla kokemuskäyriä löytyneet 340 sanallista kuvausta. Etsiessäni vastauksia tutkimuskysymyksiin olen tarkastellut keräämiäni kokemuskäyriä sekä omina kokonaisuuksinaan että erikseen kunkin aineistosta esiin nousseen kategorian sisällä.

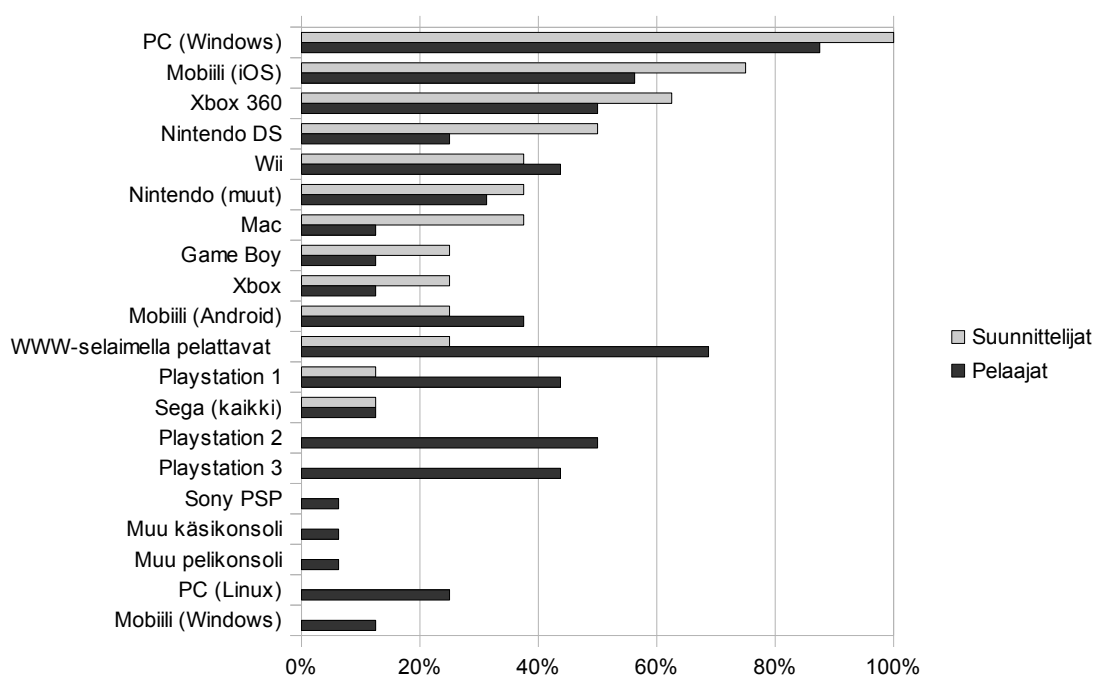
## 4 TUTKIMUKSEN TULOKSET

Tässä luvussa esittelen tutkimuksen tulokset. Aluksi luon silmäyksen keräämääni taustatietoaineistoon ja muodostan yleiskuvan tutkimukseen osallistuneiden henkilöiden pelaajataustasta sekä peleihin liittyvistä mieltymyksistä. Alaluvussa 4.2 käsittelen tutkittavien laatimia kokemuskäyriä aluksi yleisellä tasolla, jonka jälkeen siirryn yksityiskohtaisempaan tarkasteluun kunkin aineistosta esiin nousseen teeman sisällä. Näissä osioissa käyn läpi kuhunkin kategoriaan kuuluvia pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä sekä vertailen pelintekijöiden ja pelaajien tuottamia kokemuskäyriä osa-alue kerrallaan pyrkien tunnistamaan keskeisiä yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia. Alaluvussa 4.3 palaan takaisin yleisemmälle tarkastelun tasolle käsitellen teemojen sisältä esiin nousseita keskeisiä havaintoja. Lopuksi muodostan yhteenvedon tämän luvun sisällöstä. Olen pyrkinyt esittelemään aineiston ja analyysin tulokset neutraalilla otteella, mutta muutamassa kohdassa olen katsonut tarpeelliseksi viitata työni teoriaosioon sekä esittänyt omia ajatuksiani. Varsinaisen tulosten merkitysten pohtimisen aika on kuitenkin vasta jäljempänä luvussa viisi.

### 4.1 Pelintekijät ja pelaajat

Kyy Gamesin taholta tutkimukseen osallistui kahdeksan *Cabalsin* tekemiseen osallistunutta pelintekijää, iältään 24–41 vuotta (ka. 30,3 vuotta, sd 5,5). Heistä yksi oli nainen ja seitsemän miehiä. Suunnittelijoista viidellä oli ammattikorkeakoulututkinto, kahdella muu alempi korkeakoulututkinto. Jokaisella pelisuunnittelijalla oli suoritettuna ainakin jonkin verran korkeakouluopintoja. Koulunkäyntiin ja opiskeluun he olivat käyttäneet kuudestatoista kahteenkymmeneen vuotta (ka. 17,5 vuotta, sd 1,6). Tutkimuksessa mukana olleista kuudestatoista pelaajasta kuusi oli naisia ja kymmenen miehiä. Pelaajien sukupuolijakauma muodostui varsin tasapainoiseksi, kun muistetaan, että tutkittavia hankittaessa keskeisiä kriteereitä olivat kiinnostus ja sitoutuminen tutkimukseen sekä se, ettei tutkimuksessa käytettävä peli ollut heille ennestään tuttu. Pelaajista nuorimmat olivat 21-vuotiaita ja vanhin 40-vuotias (ka. 30,1 vuotta, sd 5,4). Nämä tunnusluvut ovat hyvin yhteneväisiä suunnittelijoiden vastaaviin verrattuna. Neljällätoista pelaajalla oli takanaan ainakin jonkin verran korkeakouluopintoja ja heistä kahdeksan oli suorittanut vähintään alemman korkeakoulututkinnon.

Tutkittavat suosivat pelaamisessaan eri laitteita ja alustoja seuraavasti (kuvio 3):

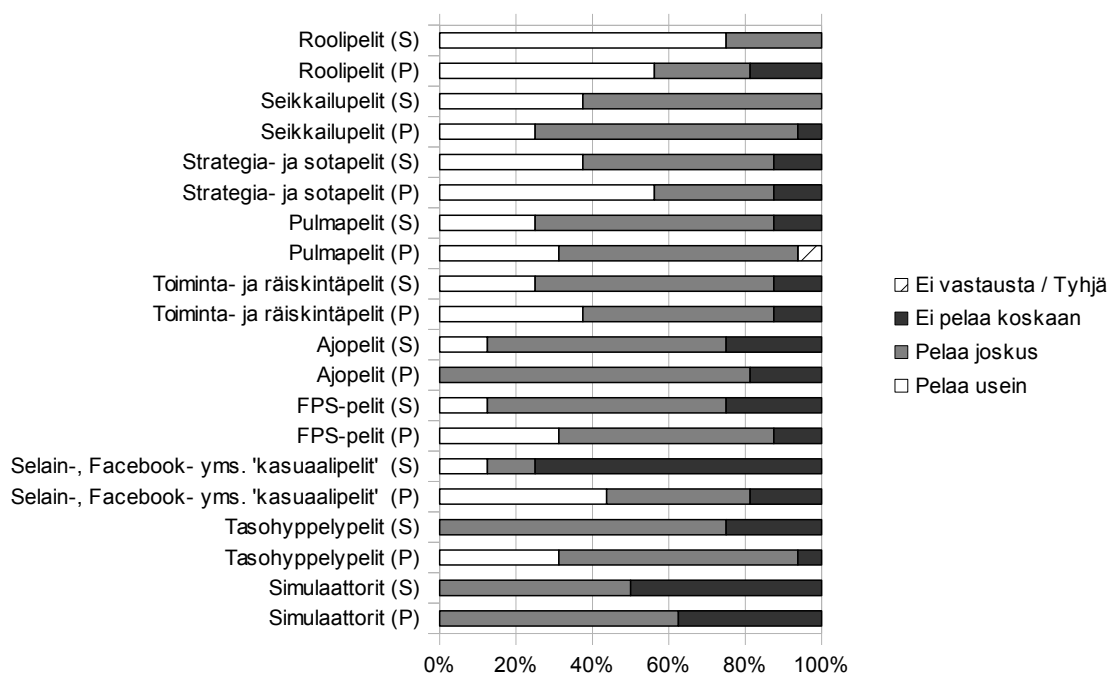


Kuvio 3. Tutkimuksessa mukana olleiden suosimat pelilaitteet ja -alustat (suhteellinen jakauma).

Pelintekijöiden joukossa yleisimmäksi osoittautui PC (Windows), jota kaikki vastanneet (8 kpl) olivat käyttäneet pelaamistarkoituksessa. Toiseksi eniten mainintoja saivat iOS-pohjaiset mobiililaitteet (6 kpl). Pelikonsoleista yleisin oli Xbox360 (5 kpl) perässään Nintendo DS, jolla puolet pelintekijöistä (4 kpl) ilmoitti pelanneensa. Kaksi suunnittelijaa mainitsi käyttävänsä mobiilipuolella Android-laitteita pelaamiseen, mutta he ilmoittivat olevansa myös iOS-pelaajia. Saatujen vastausten perusteella kaksi pelintekijää ei pelannut mobiililaitteilla lainkaan huolimatta siitä, että *Cabals* on ensisijaisesti niille suunniteltu. Sonyn tuotteista ainoastaan ensimmäisen polven Playstation sai yhden maininnan eikä muita Playstation-versioita tai PSP-käsikonsolia löytynyt yhdenkään pelintekijän listoilta. Pelaajien keskuudessa yleisimmiksi osoittautuivat PC (14 kpl), erilaiset selainpelit (11 kpl), iOS-laitteet (9 kpl) sekä PlayStation eri sukupolvineen ja Xbox 360 (7–8 kpl). Myös Nintendo Wii löytyi seitsemän vastanneen pelihistoriasta. Vähiten mainintoja keräsivät Sony PSP sekä muu käsi- ja pelikonsoli, jotka kukin saivat yhden maininnan. Muu käsi- ja pelikonsoli (Nintendo 3DS ja Wii U) löytyivät kumpikin saman henkilön pelaajahistoriasta. Selkeimpinä ryhmien välisinä eroina tässä vertailussa esiin nousevat Playstation-konsolit sekä erilaiset selainpelit, joista jälkimmäisiä mainitsi ainakin joskus pelanneensa tai pelaavansa noin kaksi kolmasosaa pelaajaryhmään kuuluneista.



Mielitymykset eri lajityyppien suhteen jakautuivat seuraavasti (kuvio 4):

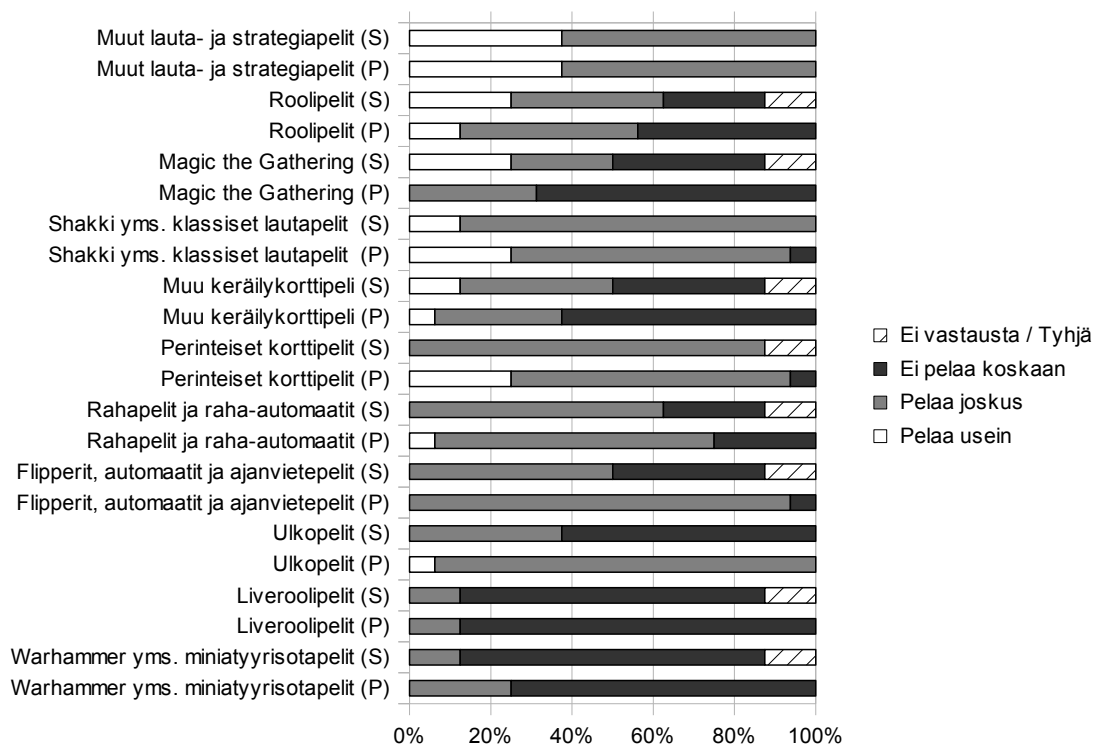


Kuvio 4. Tutkittavien suosimat peligenret (digitaaliset pelit).

Pelisuunnittelijoiden ryhmässä suosituimmiksi osoittautuivat roolipelit, joita kuusi kahdeksasta pelintekijästä kertoi pelaavansa usein ja loput kaksi ainakin ajoittain. Yleisesti ottaen suunnittelijat näyttävät pelaavan eri genreihin kuuluvia pelejä suhteellisen tasaisesti vähintäänkin silloin tällöin lukuun ottamatta simulaattoreita ja erilaisia selain- ja kasuaalipelejä. Puolet suunnittelijoista ilmoittivat pelaavansa simulaattorigenreen kuluvia ainakin ajoittain ja puolet, etteivät he pelaa niitä lainkaan. Selain- ja kasuaalipelejen kohdalla yksi suunnittelijoista mainitsi pelaavansa niitä usein, mutta kuusi pelintekijää ilmoitti, ettei pelaa tämän tyyppisiä pelejä ollenkaan. Pelaajien keskuudessa suosituimmiksi osoittautuivat erilaiset roolipelit sekä strategia- ja sotapelit, joita kumpiakin yhdeksän tutkittavaa ilmoitti pelaavansa usein. Kaiken kaikkiaan pelaajaryhmään kuuluvien mieltymykset vaikuttavat useimpien pelityyppien kohdalla ainakin jossain määrin myötäilevän suunnittelijoiden vastaavia. Silmiinpistävin poikkeus tästä ovat selain- ja kasuaalipelit, joita yli 40 prosenttia pelaajista ilmoitti pelaavansa usein. Myös tasohyppelypelit vaikuttivat olevan jonkin verran suosituimpia pelaajien keskuudessa.

Muun kuin digitaalisen pelaamisen (kuvio 5, seuraava sivu) suhteen pelintekijöiden keskuudessa suosituimmaksi osoittautuivat lauta- ja strategiapelit, joita kolme

suunnittelijaa mainitsi pelaavansa usein ja loput viisi ainakin ajoittain. Kun muistetaan, että tapausesimerkkinä toimineen *Cabalsin* innovaatio on yhdistää perinteiseen keräilykorttipeliin erilaisia pelilautoja, joilla yksiköiden eli korttien liikkuminen tapahtuu ja että näiden yksiköiden sijoittelu, liikuttaminen ja laudan strategisten pisteiden hallinta on keskeinen osa peliä, on mielenkiintoista, että kuusi pelaajaryhmään kuulunutta kertoi pelaavansa erilaisia lauta- ja strategiapelejä usein ja loputkin ainakin silloin tällöin. Tämä on prosentuaalisesti tarkasteltuna täsmälleen saman verran kuin suunnittelijoiden ryhmässä. Sekä *Magic: the Gatheringin* että muiden keräilykorttipelien kohdalla viisi pelaajaa sanoi pelaavansa niitä joskus ja loput, etteivät pelaa tämäntyyppisiä pelejä koskaan, joskin yksi tutkittavista pelaajista mainitsi pelaavansa keräilykorttipelipelejä usein. Jonkinlaista eroa ryhmien välillä on hahmotettavissa *Magic: the Gatheringin* kohdalla, josta yksitoista pelaajaryhmään kuulunutta kertoi, etteivät he ole pelanneet sitä lainkaan, mutta jota neljäsosa suunnittelijoista sanoi pelaavansa usein. Liverpoolipelejä tai erilaisia miniatyyrisotapelejä suurin osa tutkittavista kielsi pelaavansa lainkaan.



Kuvio 5. Tutkittavien muu pelaaminen.

Suunnittelijat käyttivät pelaamiseen aikaa keskimäärin 1,9 tuntia (sd 1,1) vuorokaudessa. Kukaan heistä ei tarkentanut vastaustaan esimerkiksi mahdollisen

viikonloppuihin painottumisen tai vastaavan seikan suhteen. Suunnittelijat olivat pelanneet erilaisia pelejä keskimäärin 21,9 vuotta (sd 5,1), ja pelaamisen he olivat aloittaneet osapuilleen 8–9 vuoden iässä (ka. 8,4 vuotta, sd 2,8). Tutkimuksessa mukana olleet pelaajat puolestaan käyttivät pelaamiseen keskimäärin 1,8 tuntia (sd 1,3) vuorokaudessa, mikä on jokseenkin saman verran kuin suunnittelijoiden ryhmässä. Muutama pelaajaryhmään kuuluneista tarkensi vastaustaan kertoen pitävänsä itseään omien sanojensa mukaan ”satunnaispelaajana”, ja saattavansa innostuessaan viettää paljonkin aikaa jonkin pelin parissa, jota saattaa seurata pitkäkin tauko ennen seuraavaa tiiviimpää pelirupeamaa. Pelaajien joukossa tähdennettiin myös yleisesti sitä, että arkisin pelaamiseen käytetään vähemmän aikaa kuin viikonloppuisin. Joukosta erottui yksi yli viisi tuntia päivässä pelaava henkilö, jolla omien sanojensa mukaan saattoi kulua pelaamiseen ”kuudesta kahdeksaan” tuntia päivässä. Hän tosin tarkensi vastaustaan kertomalla, että tästä ajasta suurin osa on enemmänkin sosiaalista yhdessäoloa ja yhteydenpitoa kuin varsinaista pelin pelaamista. Hänen mukaansa pelisovellus saattoi olla päällä yhtäjaksoisesti pitkiäkin aikoja, mutta sen pariin hän saattoi palata vaikkapa muutaman tunnin välein muun päiväohjelman lomassa. Erilaisia pelejä tutkittavat pelaajat olivat pelanneet keskimäärin 19,8 vuotta (sd 6,8), ja pelaamisharrastuksen he ovat aloittaneet noin kymmenvuotiaina (ka. 10,4 vuotta, sd 8,1).

Yleisesti ottaen tutkimuksessa mukana olleet suunnittelijat olivat tehneet pelejä ammattimaisesti joitakin vuosia. Kolme heistä ilmoitti työskennelleensä pelien parissa kahdesta kolmeen, yksi 3–4 vuotta, yksi 4–5 vuotta ja kaksi yli viisi vuotta. Yksi pelintekijä kertoi varsinaisen työkokemuksensa pelien parissa jäävän alle yhteen vuoteen. Toinen yli viisi vuotta pelejä tehneistä tarkensi vastaustaan kertomalla aloittaneensa pelien tekemisen 9-vuotiaana ja tehneensä pelejä palkkatyökyseen jo seitsemän vuoden ajan. Kyseinen henkilö oli myös nuorimpana pelaamisen aloittanut (aloitusikä 4 vuotta). *Cabalsin* tekemisessä ja kehittämisessä tutkimukseen osallistuneet pelintekijät olivat olleet osallisina puolesta vuodesta neljään vuotta (ka 1,7 vuotta, sd 1,1). Kaksi heistä oli ollut mukana noin puolen vuoden ajan; kumpikin aivan alkuvaiheessa kehittämässä *Cabalsin* alkuperäistä ideaa ja konseptia sekä suunnittelemassa *Cabalsin* maailmaa ja pelitestaamassa ensimmäisiä mekaniikkaversioita. Kolme pelintekijää oli ollut mukana yhdestä kahteen vuotta pääasiallisesti ohjelmoijina ja loput kolme kolmesta neljään vuotta eli lähes koko pelin elinkaaren ajan; yksi viimeksi mainituista jo pelin ideointivaiheesta asti.

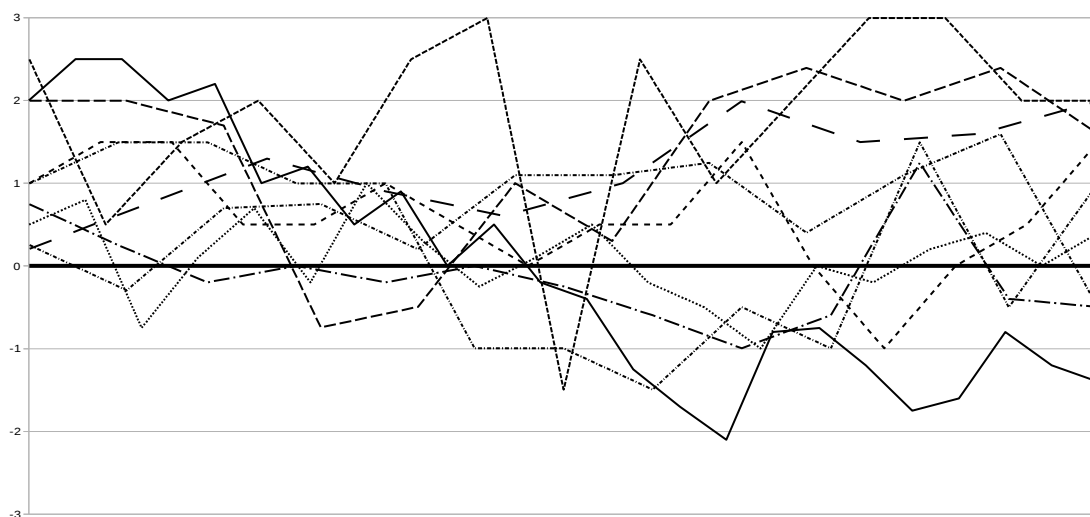
Pelaajista neljätoista kertoi, ettei *Cabals* ollut heille ennestään tuttu heidän aloittaessaan pelaamisen. Lopuista kahdesta toinen vastasi tienneensä pelin ”lähinnä nimeltä”, ja toinen sanoi käyttäneensä ehkä kymmenen minuuttia pelin parissa ennen tutkimukseen osallistumistaan, eikä hän tällöin ”täysin vielä ymmärtänyt miten peli toimii”. Viimeksi mainitun, peliä hetken verran aiemmin kokeilleen pelaajan kohdalla ei ollut havaittavissa seikkoja, jotka olisivat ilmentäneet tämän vaikuttaneen kokemuksensa kuvaukseen, joten kyseinen kokemuskäyrä oli hyväksyttävissä osaksi aineistoa. Pelaajat viettivät tämän tutkimuksen puitteissa aikaa *Cabalsin* parissa puolesta tunnista aina yli kuuteen tuntiin saakka. Yksittäiset pelikerrat olivat kestoltaan yleisesti ottaen noin puolesta tunnista tuntiin ja jakautuivat ajallisesti muutaman päivän ja kahden viikon välille. Kaksi pelaajaa kertoi pelanneensa vain yhden pidemmän, noin parin tunnin mittaisen session. Toisesta ääripäästä löytyy pelaaja, joka mainitsi pelanneensa *Cabalsia* ”on-off-tyylisesti 3-4 viikon aikana ehkä 5-8 tuntia” ja ”välillä saattoi olla pitkä tauko (1-2 vkoa)”. Eri laitteiden ja alustojen suhteen jakauma oli varsin tasainen: kuudestatoista tutkittavasta yhdeksän pelasi *Cabalsia* pöytä- tai kannettavilla tietokoneilla ja seitsemän älypuhelimilla tai tableteilla, joista neljä iOS-pohjaisia ja kolme Android-laitteita. Pääsääntöisesti pelaaminen tapahtui kotona peliin syventyen, mutta muutamia mainintoja kertyi myös satunnaisista kokeiluista työn tai opiskelun lomassa.

## 4.2 Kokemuskäyrien tarkastelu

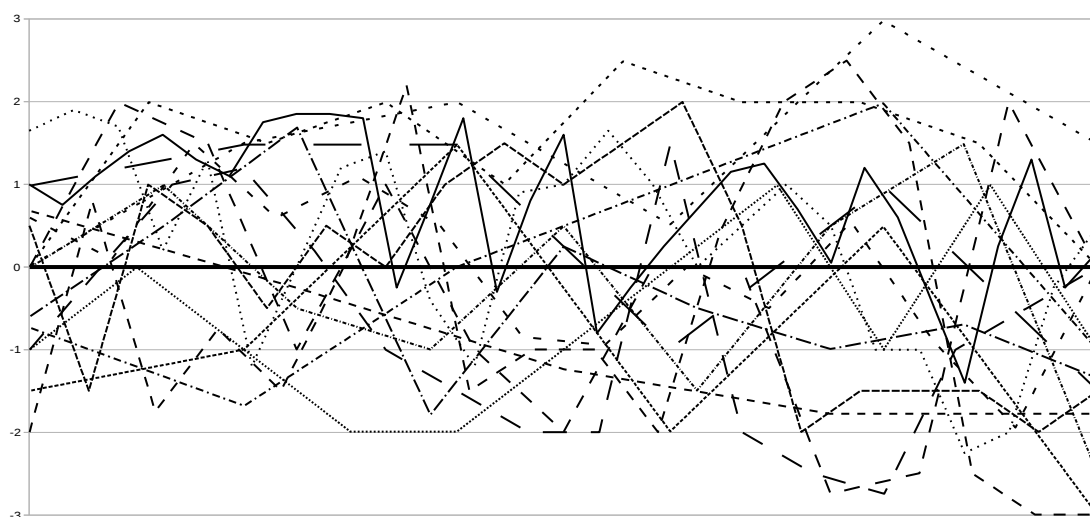
Tutkimuksessa oli mukana kahdeksan pelisuunnittelijaa ja kuusitoista pelaaja, joista jokainen laati oman kokemuskäyränsä kuvastamaan joko pelaajan oletettua pelikokemusta (suunnittelijat) tai pelaajien todellisia kokemuksia pelin parissa (pelaajat). Pelisuunnittelijoiden kokemuskäyristä löytyi kymmenestä kahteenkymmeneenneljään merkintää eli kokemuskäyrän pistettä (ka. 17 merkintää, sd 4,4). Pelaajien laatimien kuvaajien pituudet vaihtelivat viidestä aina kolmeenkymmeneenkolmeen merkintään saakka (ka. 13 merkintää, sd 7,8). Yksi suunnittelijoista oli hieman yllättäen jakanut merkintänsä kahdelle käyrälle. Näiden molempien käyrien draaman kaari on lähes identtinen; molemmat kuvaajat ovat samalla tavoin hieman positiivisen puolelta alkavia ja miedosti nousevia. Lähempi tarkastelu osoitti, ettei niistä löydy keskenään ristiriitaisia merkintöjä, ja että ne muodostavat myös yhdessä harmonisen kokonaisuuden ilman epäloogisuuksia tai silmiinpistäviä

poikkeamia. Lisäksi käyriä yhdessä tarkasteltaessa niiden muodostaman kokonaisuuden sisäinen kronologia on vaivatta hahmotettavissa. Kyseessä ei siis ole kahden erilaisen mahdollisen skenaarion kuvaus, vaan näiden kokemuskäyrien sisältämät merkinnät voisi tulkita samalle kuvaajalle ilman, että niiden yhdistäminen vaikuttaisi kuvaajan ominaislaatuun merkitsevästi. Kuvaajat voi siis nähdä kokonaisuutena, joka kuvastaa tämän suunnittelijan olettamaa pelikokemusta ja sen muodostumiseen vaikuttavia seikkoja sellaisina kuin hän ne hahmottaa, ja jonka tutkimuskysymysten kannalta keskeiset ulottuvuudet ovat tästä kokonaisuudesta luotettavasti tunnistettavissa. Tämän vuoksi nämä kuvaajat oli mahdollista hyväksyä aineistoon sellaisenaan erästä kahteen kertaan esiintyvää merkintää lukuun ottamatta. Molemmissa käyrissä sijaitsi osapuilleen samalla kohtaa ja saman verran positiiviseksi muutokseksi merkittynä yhteneväiset huomiot; toisessa kuvaajassa erääksi pisteeksi oli merkitty ”upeita kortteja” ja toisessa ”tyylikkää kortit”. Näin ollen jätin toisen näistä kokemuskäyrän pisteistä huomioimatta aineistoa analysoidessani, jottei samaa asiaa tulisi kyseisen henkilön kohdalla laskettua ja käsiteltyä kahteen kertaan. Kiinnitin myös erityistä huomiota siihen, että analyysiä tehdessäni käsitelin näitä kuvaajia yhtenä kokemuksen kuvauksena välttyäkseni huomioimasta esimerkiksi ylintä ja alinta kokemuskäyrän pistettä tai kuvaajan suurinta nousua ja laskua kyseisen henkilön kohdalla useampaan kertaan.

Yhteensä suunnittelijoiden laatimista kokemuskäyristä löytyi yhteensä 134 ja pelaajien kuvaajista 206 merkintää. Suunnittelijoiden kohdalla tästä luvusta on vähennetty edellä mainittu saman henkilön kohdalla kahteen kertaan esiintynyt maininta korttien ulkoasusta. Laadullisen tutkimuksen viitekehyksessä nämä merkinnät voidaan rinnastaa litteroidusta haastatteluaineistosta tehtyihin poimintoihin, joita tutkija koodaa, luokittelee ja teemoittelee saadakseen pääkategorioita, joiden alle ne luontevasti asettuvat. Aineistoa luokitellessani ja teemoitellessani olen säilyttänyt kokemuskäyriltä keräämäni merkinnät sellaisinaan muodostamieni luokittelujen ja kategorioiden rinnalla lukuun ottamatta edellä mainittua yksittäistapausta. Tämä siksi, että käyttämäni aineistonkeruumenetelmä ja ohjeistus antavat olettaa, että kokemuskäyrien tuottama aineisto pitää sisällään tutkittavien mielestä oleelliset ja tärkeimmät pelikokemukseen vaikuttavat seikat. Näin ollen ei ole paikallaan tehdä oletuksia siitä, mitä aineistosta on tarpeen huomioida tai nostaa esille ja mitkä seikat ovat merkityksellisiä, vaan kuvaajat on otettava huomioon kaikkienensa kuten tutkittavat ovat ne muistiin merkinneet. Tämä oli myös käytännön toteutuksen kannalta sujuvaa muunnettuaani heti aluksi kaiken kokemuskäyrien sisältämän informaation taulukkomuotoon.



Kuvio 6. Suunnittelijoiden laatimat kokemuskäyrät sijoitettuina samalle viivastolle



Kuvio 7. Pelaajien laatimat kokemuskäyrät sijoitettuina samalle viivastolle.

Tarkasteltaessa suunnittelijoiden ja pelaajien laatimia kokemuskäyriä yhdessä (kuviot 6 ja 7), voidaan nähdä jokaisen suunnittelijoiden laatiman kuvaajan alkavan enemmän tai vähemmän viivaston positiiviselta puolelta. Pelaajien kokemuskäyrien alkupisteissä on puolestaan melko tasaisesti hajontaa neutraalin nollalinjan molemmin puolin. Toisin sanoen suunnittelijoiden oletuksissa joko pelaajien ennakko-odotukset tai ensimmäinen varsinainen kokemuksensa pelin parissa on enemmän tai vähemmän positiivinen. Suunnittelijoiden laatimien kuvaajien ensimmäisistä merkinnöistä kuusi liittyi ennakko-odotuksiin loppujen ollessa mainintoja erikoisesta graafisesta tyylistä, pelin helposta käynnistämisestä, sekä näyttävästä ulkoasusta ja tyylikkäästä etusivusta eli asioista, jotka ilmenevät pelaajan jo toimiessa jollain tavoin vuorovaikutuksessa pelin kanssa. Pelaajien laatimista kuvaajista kuusi alkoi positiivista kokemusta kuvastavalta alueelta,

neljä nollasta ja loput kuusi negatiivisen puolelta. Näistä negatiiviselta alueelta alkavista kuvaajista vain yhden ensimmäinen merkintä koski peliin kohdistuneita ennakkoodotuksia loppujen ollessa estetiikkaan (2 kpl) ja käytettävyyteen (3 kpl) liittyviä huomioita. Neutraaleista aloituspisteistä kolme liittyi ennakkoodotuksiin neljännen ollessa maininta pelin ulkoasusta, joka kyseisen pelaajan mielestä on ”tavallaan houkutteleva”. Positiiviselle alueelle merkityistä pelaajien kokemuskäyrien alkupisteistä kolme koski ennakkoodotuksia ja kolme pelin ulkoasuun liittyviä seikkoja. Yleisesti voidaan todeta pelaajien peliä kohtaan tuntemien ennakkoodotusten yhtä poikkeusta lukuun ottamatta olevan luonteeltaan neutraaleja tai varovaisen positiivia. Pelaajien kokemuskäyrien aloituspisteet, jotka liittyivät pelin ulkoasuun jakautuvat varsin tasaisesti sekä positiivisiin että negatiivisiin, kun taas ensimmäisistä merkinnöistä löytyvät käytettävyyttä koskevat havainnot olivat kaikki negatiivisia luonteeltaan.

Kuviosta 6 voidaan myös nähdä, että suunnittelijoiden laatimat kuvaajat kulkevat suhteellisen tiiviissä rykelmässä aina viivaston puoleen väliin saakka, jonka jälkeen hajontaa on enemmän kokonaisuuden painoutuessa myös loppuosaltaan viivaston ylemmälle puoliskolle. Yksi suunnittelijoiden käyristä erottuu kuitenkin jossain määrin muusta joukosta. Kyseinen oletetun pelikokemuksen kuvaaja nousee aluksi puoleenväliin viivaston ylintä kuudennesta, josta löytyy merkintä ”Sain kortteja!”. Tätä seuraa välittömästi aivan asteikon ylälaitaan merkitty piste ”Hetä level up!”. Nämä merkinnät viittaavat pelaamisen aloittamiseen ja tutoriaalin<sup>4</sup> suorittamiseen, josta pelaaja palkitaan ensimmäisellä kokemustasoilla nousemisella. Heti kyseisen huippukohdan jälkeen seuraa huomattava pudotus, jonka loppuun vaakasuunnassa aivan kuvaajan puoliväliin samainen pelintekijä on merkinnyt pisteen ”Ekassa pelissä (online) turpaan!”. Saavutettuaan alimman pisteensä kyseinen kuvaaja nousee jälleen varsin korkealle pysytellen viivaston yläosassa aina loppuun saakka. Kokonaisuudessaan mainittu kuvaaja implikoi kyseisen pelisuunnittelijan oletettavan pelaajan kokemuksen hyvin positiiviseksi lukuun ottamatta mainittua hyppäystä negatiivisen puolella, jonka taustalta löytyi kyseisen suunnittelijan otaksuma aloittelevalle pelaajalle todennäköinen tappio tämän ensimmäisessä online-pelissä toista ihmispelaajaa vastaan. Tämäntyyppisiä suunnittelijoiden oletamia selvästi pelikokemusta laskevia tekijöitä ei voi ohittaa kuittaamalla niiden olevan esimerkiksi jollain tavoin huonoja tai vaikeita

---

4 Tutoriaali tarkoittaa pelin alussa olevaa opastusosiota, jossa pelaajalle opetetaan harjoituspelin muodossa *Cabalsin* säännöt ja perustoiminnot.

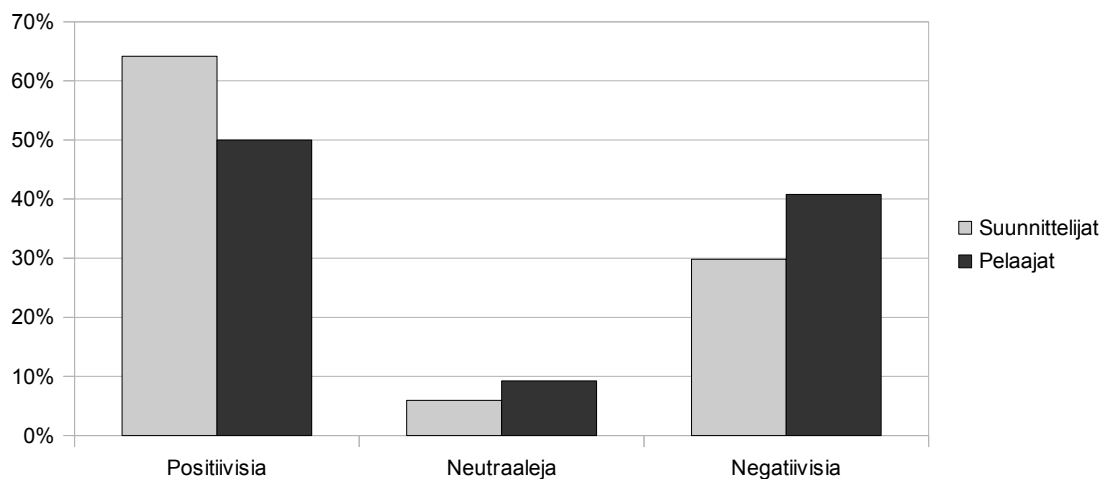
asioita pelissä, sillä ne ovat potentiaalisia ongelmakohtia, joissa aloitteleva pelaaja saattaa lopettaa pelaamisen pelikokemuksen muodostuessa hänelle epämieluisaksi.

Kun jatketaan suunnittelijoiden kokemuskäyrien tarkastelemista samassa kuvassa, voidaan kokonaisuudesta havaita positiivisen alun jälkeen tapahtuva hienoinen notkahtaminen puoltaväliä kohti mentäessä, jonka jälkeen on nähtävissä jonkinasteista yleistä nousua, mutta myös hajonnan lisääntymistä kolmen kuvaajan päättyessä negatiivisen kokemuksen puolelle. Pelaajien laatimat kokemuskäyrät ja niiden pisteet vaikuttavat puolestaan sijoittuvan koko matkaltaan tasaisemmin nollalinjan molemmin puolin ja niiden hajonta näyttää olevan kauttaaltaan suurempaa kuin suunnittelijoiden kuvaajissa. Minkäänlaista yleistä trendiä pelaajien laatimien käyrien kokonaisuudesta on vaikea havaita, joskin viimeisen neljänneksen alueella on hahmotettavissa kuvaajien taipumus kaartaa osin melko jyrkästikin alaspäin. Kokemuskäyrien lähempi tarkastelu vahvistaa asian; pelaajien laatimien kuvaajien viimeisistä merkinnöistä peräti seitsemän kohdalla tapahtuu kyseisen kuvaajan suurin muutos negatiiviseen suuntaan ja kolmen kohdalla ainakin jonkinasteinen pudotus. Lisäksi yhdessä kokemuskäyrässä tapahtuu kolmanneksi viimeisen merkinnän kohdalla huomattavan suuri laskusuuntainen muutos, jonka jälkeen kyseisen kuvaajan viimeiset merkinnät ovat aivan asteikon alareunassa. Ainostaan kolme pelaajien kokemuskäyristä päättyy positiivista kokemusta ilmaisevalle alueelle neljän päättyessä asteikon puoliväliin. Yhdeksän pelaajien kokemuskäyristä loppuu enemmän tai vähemmän negatiivisella alueella sijaitsevaan merkintään.

Viimeisten merkintöjen kohdalla tapahtuva pudotus selittyy osaltaan sillä, että tutkittavia pyydettiin jatkamaan ”merkintöjen tekemistä kronologisessa järjestyksessä, kunnes uusia oleellisia pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä ei enää ilmene. – – Mikäli vaikuttaa siltä, että kokemus on tai muuttuu negatiiviseksi, *eikä pelaamista tulisi normaalistikaan jatkettua jostain tietyistä pisteistä eteenpäin* (kursivointi lisätty), ei merkintöjen tekemistä tarvitse pitkittää tutkimuksen itsensä vuoksi.” Kuten edellä todettiin, suunnittelijoiden otaksumat selvästi pelikokemusta pudottavat tai kokemusta voimakkaasti negatiivisen puolella pitävät seikat ovat mahdollisia ongelmakohtia, joissa pelaaja saattaa lopettaa pelaamisen pelikokemuksen muodostuessa hänelle epämieluisaksi. Kiinnostuksen kohteeksi muodostuu nyt siis se, mitkä seikat ovat saaneet pelaajat lopettamaan pelaamisen ja kuinka suunnittelijat ovat omissa kuvaajissaan osanneet ennakoita näitä syitä. Kokemuskäyrien tätä ulottuvuutta



käsittelen tarkemmin alaluvussa 4.3. Tarkasteltaessa suunnittelijoiden kokemuskäyriä samassa kuvassa voidaan myös havaita, että lähes kaksi kolmasosaa heidän tekemistään merkinnöistä sijaitsee viivaston puolivälin yläpuolella eli alueella, joka kuvastaa luonteeltaan positiivista pelikokemusta. Kaikkiaan 86 kpl (64 %) suunnittelijoiden tekemistä 134 merkinnästä sijoittuu viivaston ylemmälle puoliskolle. Kahdeksan merkintää (6 %) on täsmälleen neutraalilla nollalinjalla ja loput 40 merkintää (30 %) sen alapuolella negatiivista kokemusta kuvastavalla alueella. Pelaajien ryhmässä merkintöjen jakautuminen positiivisen ja negatiivisen alueen suhteen on tasaisempaa: heidän todellisia kokemuksia kuvastavista 206 merkinnästään positiivisen kokemuksen alueelle sijoittuu 103 merkintää (tasan 50 % kaikista pelaajien tekemistä huomioista), 19 merkintää (9 %) nollalinjalle ja loput 84 (41 %) ovat negatiivisen puolella (kuvio 8).



Kuvio 8. Merkintöjen suhteellinen jakautuminen positiivisen ja negatiivisen ulottuvuuden suhteen.

Suunnittelijoiden oletukset pelaajien kokemuksista vaikuttaisivat siis olevan yleisellä tasolla jonkin verran positiivisempia kuin pelaajien merkinnät, millä perusteella niiden voisi luonnehtia olevan ainakin jossain määrin optimistisia todellisuuteen verrattuna. Asia ei kuitenkaan ole näin yksiselitteinen, eikä edellä esitetyn perusteella voi vetää kovin pitkälle meneviä johtopäätöksiä. Esimerkiksi se, että jokin merkintä sijaitsee täsmälleen neutraalilla nollalinjalla ei tarkoita, että kyseinen asia itsessään olisi neutraali. Havainnollistan asiaa kahdella eri pelaajien laatimista kokemuskäyristä poimimallani esimerkillä.

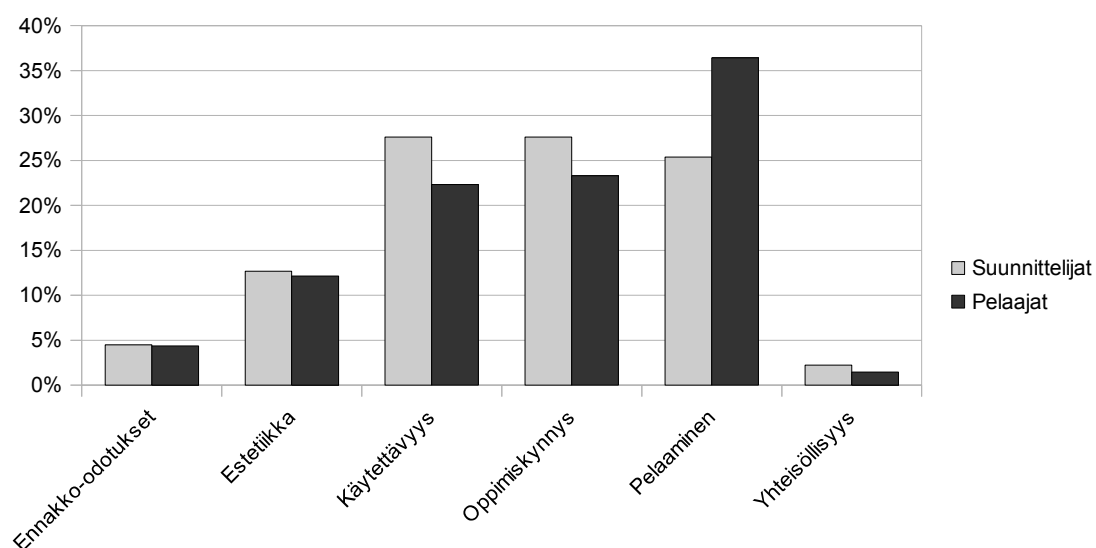
Ensimmäisessä esimerkissä pelaaja on merkinnyt laatimalleen kuvaajalle järjestyksessään seitsemännen pisteen pystysuunnassa tarkalleen puolivälissä

sijaitsevalle nollalinjalle, ei siis positiiviseksi eikä negatiiviseksi, ja antanut tälle merkinnälle kuvauksen ”Peli ei käyttäydy odotettavasti – Hyökkäys ei tehnyt vahinkoa enkä ymmärtänyt miksi ei”. Tästä pelaajan antamasta kuvauksesta voidaan päätellä, että tämän pelikokemukseen vaikuttavan asian ominaislaatu on ennemminkin negatiivinen kuin neutraali, vaikka asiaa kuvaava merkintä onkin tarkalleen positiivisen ja negatiivisen alueen rajalla. Kyseinen pelaaja onkin sijoittanut tätä *edeltävän* merkinnän – jonka kuvaus on ”Uusi yritys – Sama peli uusiksi ja huomaa että opin asioita suht nopeasti” – jonkin verran positiivisen puolelle, tarkemmin sanottuna nollalinjan ja ensimmäisen positiivisen alueella sijaitsevan apuviivan puoleen väliin. Voidaan siis nähdä, että pelaajan luonnehdinnan perusteella negatiiviseksi hahmotettava seikka on laskenut hänen vielä edellisen kokemuskäyrän pisteen kohdalla positiiviseksi tuntemansa pelikokemuksen tällä kohtaa neutraalille tasolle.

Otetaan selvyuden vuoksi vielä toinen esimerkki. Erään toisen pelaajan kokemuskäyrältä löytyy jälleen nollalinjalle merkitty piste, jonka kuvauksena on ”Pelaamalla konetta vastaan saa suhteellisen nopeasti kokemusta”. Yksittäistä merkintää tarkasteltaessa positiivissävytteinen kuvaus vaikuttaa olevan ristiriidassa siihen liittyvän, kokemuksen laatua kuvaavalla viivastolla neutraaliksi merkityn pisteen kanssa. Asia selkiytyy jälleen kun huomioidaan edellinen, tässä tapauksessa selvästi negatiivisen puolella sijaitseva merkintä, jonka kuvaukseksi kyseinen pelaaja on merkinnyt ”Vastaa voi tulla ihan minkä tasoinen vastustaja, eli pakat saattavat olla aivan eri tasoilla”. Tässä tapauksessa neutraaliin kohtaan merkitty asia on itsessään positiivinen ja nostonut edellisen merkinnän kohdalla negatiivisella alueella kulkenutta kokemuskäyrää positiiviseen suuntaan. Nämä esimerkit osoittavat, kuinka kokemuskäyrien tulkitseminen ei ole eikä voi olla vain absoluuttista pisteiden ja niiden positiivisten tai negatiivisten arvojen laskemista, vaan yksittäisiä tekijöitä tarkasteltaessa on tapauskohtaisesti otettava huomioon esimerkiksi kulloinkin kokemuskäyrä kokonaisuutena sekä ne lähimmät pisteet, joihin kukin yksittäinen merkintä on suoraan tai välillisesti sidoksissa.

Kuten alaluvussa 3.5 esitin, luokiteltuani ja teemoiteltuani kokemuskäyriä löytyneet 340 sanallista kuvausta muodostui keräämästäni tekstiaineistosta kuusi kategoriaa, joihin tutkittavien tekemät merkinnät sijoittuivat: ennakko-odotukset, käytettävyyys, estetiikka, oppimiskynnys, pelaaminen ja yhteisöllisyys. Ennakko-odotuksien alle

asettuivat merkinnät, jotka liittyvät aikaan ennen pelaamisen alkua. Tähän kategoriaan kuuluvia merkintöjä löytyi suunnittelijoiden laatimista kuvaajista kuusi ja pelaajien kokemuskäyristä yhdeksän kappaletta, jotka kummatkin ovat hieman yli neljä prosenttia kaikista ryhmänsä merkinnöistä. Estetiikkakategorian alle asettuivat pelin ulkoasuun ja äänimaailmaan liittyvien havaintojen lisäksi muun muassa pelin teemaan ja taustatarinaan liittyvät merkinnät (suunnittelijat 17 kpl; pelaajat 25 kpl). Käytettävyysskategoriaan sijoittuivat erilaisia käytettävyyteen liittyviä seikkoja koskevat merkinnät (suunnittelijat 37 kpl, pelaajat 46 kpl) ja oppimiskynnyksen alle muun muassa pelin sisäistämiseen ja haltuun ottamiseen liittyvät merkinnät (suunnittelijat myös tässä 37 kpl, pelaajat 48 kpl). Pelaamiskategoria kattaa kaikki varsinaiseen pelaamiseen liittyvät havainnot, joita suunnittelijoiden laatimista kuvaajista löytyi 34 ja pelaajien kokemuskäyristä 75 kappaletta. Lisäksi oman kategoriansa muodostavat yhteisöllisyyttä ja peliin liittyvää sosiaalista kanssakäymistä käsittelevät merkinnät. Tähän teemaan liittyviä pisteitä oli pelisuunnittelijoiden kokemuskäyrissä kolme ja pelaajien kuvaajissa samoin kolme kappaletta. Yleistäen voidaan sanoa, että kategorioiden keskinäinen kronologia kokemuskäyrissä oli hyvin samankaltainen kuin missä järjestyksessä niitä tässä työssä käsittelen. Niissä tapauksissa kuin kokemuskäyrltä löytyi ennakko-odotuksiin liittyviä merkintöjä, olivat ne luonnollisesti myös omien kuvaajiensa ensimmäisiä pisteitä. Seuraavaksi tutkittavat kiinnittivät pääsääntöisesti huomiota pelin estetiikkaan ja käytettävyyteen, jonka jälkeen seurasi oppimiskynnykseen ja itse pelaamiseen liittyviä merkintöjä. Yhteisöllisyyteen liittyvät merkinnät olivat kaikissa tapauksissa kuvaajien loppupäässä.



Kuvio 9. Merkintöjen suhteellinen jakautuminen eri kategorioihin.

Kun merkintöjen suhteellista jakautumista analyysin myötä muodostuneisiin kategorioihin (kuvio 9) tarkastellaan lähemmin, voidaan ryhmien välillä havaita tietynasteista samankaltaisuutta. Kummassakin ryhmässä ennakko-odotuksiin kiinnitettiin huomiota käytännössä saman verran, eikä ero estetiikkaan liittyvien havaintojenkaan määrässä ole kuin hieman yli puolen prosenttiyksikön luokkaa. Sen sijaan käytettävyys- ja oppimiskynnyskategorioihin kertyneiden merkintöjen kohdalla eroa on jo havaittavissa. Näihin molempiin sijoittui suunnittelijoiden merkinnöistä pelaajia suurempi osuus eron ollessa ensin mainitussa kategoriassa hieman yli 5 ja jälkimmäisessä jonkin verran yli 4 prosenttiyksikköä. Selkein ero ilmeni itse pelaamista käsittelevässä kategoriassa, johon pelintekijöiden kohdalla liittyi hieman yli 25 % heidän tekemistään merkinnöistä. Pelaajien laatimien kokemuksyriensä pisteistä puolestaan useampi kuin joka kolmas sijoittui tähän kategoriaan. Yhteisöllisyyttä käsittelevien kommenttien määrää voi kummankin ryhmän kohdalla luonnehtia lähinnä marginaaliseksi.

#### 4.2.1 Ennakko-odotukset

Annetussa ohjeistuksessa pelintekijöitä pyydettiin aloittamaan kuvaajien laatiminen ”ennakko-odotuksista; ensimmäisestä pelaajan *Cabalsista* muodostamasta mielikuvasta tai oletuksesta”. Näitä pelaajan oletettuja ennakko-odotuksia koskevia merkintöjä löytyi viiden pelisuunnittelijan kuvaajista yhteensä kuusi kappaletta. Kuten edellä todettiin, kaikki suunnittelijoiden laatimat kuvaajat alkoivat viivaston positiivista kokemusta kuvaavalta puoliskolta, jonne sijoittuivat seuraavat oletettuja ennakko-odotuksia kuvaavat merkinnät<sup>5</sup>:

- S2-1 ”Kiinnostava aihe, trendikäs pelityyppi, houkuttelevat arviot App Storessa ”
- S3-1 ”Kuullut/lukenut hyviä asioita ”
- S3-2 ”Appstoressa hyvät arvostelut ja nätit screenit ”
- S4-1 ”Erikoinen peli-idea ”
- S6-1 ”Kiinnostava konsepti ”
- S7-1 ”Pelannut korttipelejä, MtG, siksi kiinnostunut ”.

Kun näitä suunnittelijoiden merkintöjä pelaajien oletetuista ennakko-odotuksista tarkastellaan oman kokemuksyriensä kontekstissa, havaitaan, että suunnittelijat 2 ja 3 ovat sijoittaneet merkintänsä suhteellisen korkealle ( $Y=1,5...2$ ), mikä indikoi selvästi

---

5 Käytän kokemuksyriälle tehtyjen merkintöjen yksilöinnissä taulukoinnin pohjalta muodostamaani merkintätapaa. Esimerkiksi S2-1 tarkoittaa, että kyseessä on suunnittelija numero kahden kokemuksyriensä ensimmäinen piste.

positiivisia odotuksia pelin suhteen. Näistä merkintä S3-2 on oman kuvaajansa korkeimmalle sijoitettu piste yhdessä kolmen muun (S3-3, S3-11 ja S3-16) kanssa. Nämä kolme muuta suunnittelija 3:n yhtä korkealle sijoittamaa merkintää liittyivät käytettävyyteen, oppimiskynnykseen ja pelaamiseen. Suunnittelijoiden 4, 6 ja 7 merkinnät sijaitsevat puolestaan asteikon alimmassa positiivisessa kolmanneksessa ( $Y=0...1$ ) ja ne ovat myös kuvauksensa sävyn perusteella maltillisen positiivisia luonteeltaan.

Myös pelaajia ohjeistettiin aloittamaan kuvaajiensa laatiminen omista odotuksistaan tai ensimmäisestä peliä koskevasta mielikuvastaan. Kuudestatoista pelaajasta seitsemän oli kommentoinut kuvaajissaan ennakko-odotuksiin liittyviä asioita. Kaikkiaan pelaajien laatimien kokemuskäyrien 206 merkinnästä yhdeksän käsitteli heidän ennakko-odotuksiaan pelin suhteen:

- P1-1 ”Ennakkovaikutelma – Peli on suomalainen ja päätyi pelinäyttelyymme, joten ei voi olla kovin huono :)”
- P1-2 ”Ennakkovaikutelma 2 – Sovellusta asentaessa sai lisätietoja: peli on saanut hyviä arvosteluja ja voittanut palkintoja, eli täytyy olla hyvä genressään, mutta itseäni MMORPG-genre jännittää, koska en ole mitään sen tyylistä aiemmin pelannut. Miten edes toimii korttipelissä. Keräilykorttipeleistä (Pokemon) olen tykännyt. ”
- P6-1 ”Ennakkoasenne – Melko neutraali, odotukset vaikeasta alusta laskee vähän ”
- P7-1 ”Keräilykorttipelistä tulee ensimmäiseksi mieleen rahan meno uusiin kortteihin vrt. MTG\*  
\*En olisi todennäköisesti tämän vuoksi kokeillut peliä koskaan, jos en olisi osallistunut tähän tutkimukseen ”
- P7-2 ”Olen kuullut paljon kehuja pelin graafisesta tyylistä ”
- P11-1 ”Alkutilanne – ei odotuksia ”
- P12-1 ”Olen kuullut pelistä paljon hyvää kavereilta ”
- P15-1 ”Vaikuttaa ”vakavammalta” peliltä – voi olla joko hyvin antoisa jos pääsee kärryille ”
- P16-1 ”Uusi peli, ei ennakko-odotuksia ”.

Näistä pelaajien merkinnöistä viisi (P1-1, P1-2, P6-1, P7-2, 12-1) on enemmän tai vähemmän positiivisia ja merkitty viivaston ylemmälle puoliskolle. Kolme merkintää (P11-1, P15-1, P16-1) on asetettu tasan neutraalille nollalinjalle. Joukosta erottuu pelaajan numero 7 ensimmäinen merkintä, joka on paitsi sanalliselta kuvaukseltaan negatiivista ensivaikutelmaa viestivä, myös pelaajien kokemuskäyrien kaikkein alimmaksi sijoitettu kuvaajan alkupiste. Edelleen huomionarvoista on, että kyseisen kuvaajan seuraava merkintä (P7-2) on selvästi positiivisen alueen puolella ja sen kohdalla tapahtuu myös tämän kokemuskäyrän suurin muutos positiiviseen suuntaan. Suunnittelija 3 oli merkinnyt pisteeseen S3-2 oletettaman sovelluskaupassa olevien arvostelujen positiivisesta vaikutuksesta pelaajan kokemukseen, mille oletukselle löytyy vastine pisteestä P1-2, jossa myös mainitaan arvostelujen lukeminen peliä asentaessa.

Taulukko 3. Yhteenveto ennakko-odotuksia koskevista merkinnöistä.

	Suunnittelijat	Pelaajat
Merkintöjä yhteensä	6	9
Merkintöjä positiivisella alueella	6	4
Merkintöjä negatiivisella alueella	-	1
Aiheuttaa kuvaajan nousun	1	2
Aiheuttaa kuvaajan suurimman nousun	-	1
Aiheuttaa kuvaajan laskun	-	-
Aiheuttaa kuvaajan suurimman laskun	-	-
Kuvaajan ylin piste	1	1
Kuvaajan alin piste	-	1

Kaiken kaikkiaan (taulukko 3) ennakko-odotuksiin liittyi 6 kpl suunnittelijoiden ja 9 kpl pelaajien kokemuskäyrilleen sijoittamista merkinnöistä. Kaikissa kolmessa kuvaajassa, joissa aihepiiriin liittyviä merkintöjä oli useampia, aiheutti jälkimmäinen piste kuvaajan nousun, piste P7-2 suurimman omassa käyrässään. Suunnittelijoiden ennakko-odotuksia koskevat oletukset olivat järjestään positiivisia, pelaajien merkinnät yhtä negatiivista lukuun ottamatta varovaisen positiivisia tai neutraaleita. Osaltaan tätä eroa saattaa selittää se, että pelintekijät ovat kokemuskäyriä laatiessaan saattaneet ajatelleet ensikertalaispelaajaa, joka oma-aloitteisesti ja omista vaikutteistaan valitsee kyseisen pelin ja aloittaa pelaamisen. Tutkimukseen osallistuneiden pelaajien kohdalla sen sijaan on mahdollista, etteivät he välttämättä olisi tutustuneet *Cabalsiin* lainkaan ilman tutkimukseen osallistumista. Tulkinnanvaraa asian suhteen ei löydy ainakaan merkinnästä P7-1, jonka mukaan kyseinen henkilö ei pelityyppiä kohtaan tuntemiensa ennakkoasenteiden vuoksi todennäköisesti olisi kokeillut *Cabalsia* koskaan ilman tutkimukseen osallistumista – näkemys, joka on täysin vastakkainen merkinnän S7-1 kanssa.

#### 4.2.2 Estetiikka

Tähän kategoriaan sijoittuivat esteettisiin seikkoihin kuten pelin ulkoasuun, äänimaailmaan sekä teemaan ja taustatarinaan liittyvät merkinnät. Suunnittelijoiden kuvaajista kertyi 17 tämänkaltaisiin asioihin viittaavaa kokemuskäyrän pistettä, mikä on hieman alle 13 prosenttia kaikista suunnittelijoiden tekemistä merkinnöistä. Pelaajien kokemuskäyrissä *Cabalsin* estetiikkaa sivuavia merkintöjä oli 25 kpl (n. 12 % pelaajien merkinnöistä). Suunnittelijoiden seitsemästätoista merkinnästä viisitoista sijoittui viivaston positiivista kokemusta kuvaavalle alueelle. Näistä viidestätoista kymmenen oli

pelikokemusta positiiviseen suuntaan muuttavia tekijöitä, joista kaksi sai aikaan suurimman nousun omassa kuvaajassaan (S4-7 ”Tyylikkäätkortit” sekä S6-7 ”Hienon näköinen peli”). Loput kaksi suunnittelijoiden estetiikkakategoriaan sijoittuneista merkinnöistä koskivat pelin musiikkia (S5-12 ”Vain muutama musiikkiraita” ja S6-13 ”Musiikki toistaa itseään”). Näistä S5-12 aiheutti kyseisen kuvaajan suurimman laskusuuntaisen muutoksen. Suunnittelijoiden kuvaajista löytyi kolme muutakin pelin musiikkia käsittelevää merkintää. Nämä kaikki olivat positiivisia ja kokemusta nostavia luonnehdintoja pelin hyvästä musiikista. Huomattavaa on, että suunnittelija 6 oli merkinnyt pelin ”hyvän musiikin” positiiviseksi seikaksi kokemuskäyränsä neljäntenä pisteenä, mutta myöhemmin kolmannentoista merkinnän kohdalla hän näki itseään toistavan musiikin olevan pelikokemusta latistava tekijä.

Myös pelaajien ryhmässä *Cabalsin* esteettisiin seikkoihin liittyvät merkinnät olivat suurelta osin positiivisia. Pelaajien kahdestakymmenestäviidestä merkinnästä yhdeksäntoista sijoittui viivaston ylemmälle puoliskolle ja kuuden pelaajan kokemuskäyrissä kaikkein korkeimmalle sijoitettu piste liittyi pelin esteettisiin ominaisuuksiin. Viiden pelaajan kohdalla myös kuvaajan suurimman nousun aikaansaanut merkintä koski pelin esteettistä puolta. Nämä liittyivät pelin grafiikkaan (P10-3), ”tykkiin” (P5-2) tai ”kivan kuuloiseen” (P14-3) musiikkiin, korttien ulkoasuun (P2-12) sekä pelin teemaan ja taustatarinaan, jonka viittaukset todellisen maailman henkilöihin miellyttivät erästä pelaajaa suuresti.

Erään pelaajan kohdalla sekä kuvaajan alin että ylin piste liittyivät *Cabalsin* esteettiseen antiin. Tämän kokemuskäyrän ensimmäinen merkintä luonnehtii pelin visuaalisen ilmeen antaman ensivaikutelman olevan ”tavallaan houkutteleva”. Kyseinen maininta oli sijoitettu neutraalille keskilinjalle, jolle tasolle muilta osin positiivisen alueen puolella kulkeva kuvaaja myös päättyi. Samaisen kokemuskäyrän ylin piste (P5-6) sijaitsee puolestaan hyvin lähellä asteikon ylälaitaa ja liittyy pelin kortteihin, joiden kyseinen pelaaja sanoo olevan ”hienoja. Jäin ihailemaan niitä, kun valikoin aloituspakkaa. Sitaatit Weberiltä ja Palanyilta lämmittivät erityisesti.” Sitaatteja koskevat maininnat viittaavat osaltaan pelin taustatarinaan, joka myös on osa *Cabalsin* esteettistä kokonaisuutta. Suunnittelijoista yksi oli kiinnittänyt huomiota teemaan ja taustatarinaan liittyviin seikkoihin nähden varsin positiivisena sen, että ”pelin maailma ei ole kokonaan keksittyä (Taruhahmot ja oikeat henkilöt)” (S5-13).

Taulukko 4. Yhteenveto estetiikkaan liittyvistä merkinnöistä.

	Suunnittelijat	Pelaajat
Merkintöjä yhteensä	17	25
Merkintöjä positiivisella alueella	15	19
Merkintöjä negatiivisella alueella	2	4
Aiheuttaa kuvaajan nousun	10	15
Aiheuttaa kuvaajan suurimman nousun	2	5
Aiheuttaa kuvaajan laskun	3	3
Aiheuttaa kuvaajan suurimman laskun	1	-
Kuvaajan ylin piste	2	6
Kuvaajan alin piste	-	1

Yleisesti ottaen sekä suunnittelijoiden oletukset että pelaajien kokemukset pelin esteettisistä annista olivat varsin positiivisia. Kummassakin ryhmässä vain kolme tähän kategoriaan kuuluvaa merkintää aiheutti laskusuuntaisen muutoksen, eikä tähän teemaan liittyvistä pelaajien merkinnöistä yksikään saanut aikaan suurinta muutosta negatiiviseen suuntaan. Selvästi yli puolet kummankin ryhmän merkinnöistä kuvasti positiivista muutosta ja viiden pelaajan kohdalla kuvaajan suurimman nousun aikaansaanut seikka liittyi pelin estetiikkaan. Lisäksi kuuden pelaajan kokemuskäyrissä kuvaajan korkein piste sijoittui tähän kategoriaan. Suunnittelijat näkivät sekä pelin graafisen puolen että musiikin pääsääntöisesti positiivisessa valossa, joskin pidemmällä aikavälillä saman musiikin yhä uudelleen toistumisen arveltiin olevan pelikokemusta laskeva tekijä. Myös pelaajat pitivät yleisesti pelin ulkoasua onnistuneena kuten myös musiikkia. Musiikkiraidan toistuminen häiritsi mainittavasti yhtä pelaajaa. Kaiken kaikkiaan suunnittelijoiden estetiikkaan liittyvät oletukset ja pelaajien todelliset kokemukset näyttivät vastaavan melko hyvin toisiaan.

### 4.2.3 Käytettävyys

Käytettävyyskategoriaan sijoittuivat muun muassa erilaiset pelisovelluksen toimintaa, selkeyttä ja helppokäyttöisyyttä käsittelevät merkinnät. Tähän teemaan liittyviä merkintöjä löytyi pelisuunnittelijoiden kokemuskäyristä 37 kappaletta (vajaat 28 % kaikista suunnittelijoiden merkinnöistä) ja pelaajien kuvaajista 46 kappaletta (hieman yli 22 % pelaajien merkinnöistä). Sekä ennako-odotuksiin että estetiikkaan viittaavia merkintöjä oli kummankin ryhmän kuvaajissa prosentuaalisesti hyvin lähelle saman verran, mutta käytettävyteen liittyvien merkintöjen määrässä ryhmien välinen ero on yli viisi prosenttiyksikköä. Toisin sanoen suunnittelijoiden voidaan nähdä käyriä



laatiessaan kiinnittäneen pelaajia enemmän huomiota käytettävyyteen liittyviin seikkoihin. Tähän kuten muihinkin ryhmien laatimien kokemuskäyrien välisiin eroavaisuuksiin palaan jäljempänä tarkemmin.

Suunnittelijoiden käytettävyyttä koskevista merkinnöistä noin kaksi kolmasosaa sijaitsee asteikon positiivisella alueella ja vajaa kolmannes (11 kpl) sen negatiivisella puoliskolla. Kuitenkin lähes puolet (18 kpl) näistä merkinnöistä indikoi kokemuksen muuttumista huonompaan suuntaan. Tämä selittyy osaltaan sillä, että suunnittelijoiden kuvaajissa sekä ennako-odotukset että valtaosa estetiikkaan liittyvistä merkinnöistä on ollut positiivisia. Näihin kategorioihin liittyvät (oletetut) havainnot ovat kuvaajien sisäisessä kronologiassa pääsääntöisesti alkupäässä, ennako-odotukset luonnollisesti ensimmäisinä. Kokemuksen ollessa kylliksi positiivisen puolella ei yksittäinen negatiivinen asia välttämättä riitä pudottamaan kokonaisuutta negatiiviseksi; seikka, jota osaltaan avasin alaluvussa 4.2 esimerkkien avulla. Käytettävyysskategoriaan kuuluvista pelisuunnittelijoiden merkinnöistä yksi oli oman kuvaajansa alin piste (S2-4 ”Rekisteröinti. Taas yksi tunnus”) ja neljä (S1-10, S2-4, S6-3, S7-12) indikoi kokemuksen suurinta laskua. Kaksi näistä suunnittelijoiden mielestä eniten kokemusta laskevista käytettävyyssseikoista koski pakollista rekisteröintiä, joka nähtiin kiusalliseksi tai vaivalloiseksi. Toiset kaksi merkintää koskivat kyseisen suunnittelijan mielestä vaikeaselkoista palkintonäkymää, joka saattaa oudoksuttaa pelaajia sekä yksinpelissä ilmennyttä sovelluksen antamaa virheilmoitusta. ”Hämmästyvästä level-upista” löytyi maininta myös toisen suunnittelijan kokemuskäyrästä (S4-5). Viisitoista suunnittelijoiden käytettävyyteen liittyvistä merkinnöistä aiheutti puolestaan kuvaajan positiivissuuntaisen muutoksen, yksi suurimman omassa kokemuskäyrässään (S3-7 ”Helppo rekisteröinti”). Suunnittelijoiden näkemykset pelaajatunnuksen luomisesta jakautuivatkin kahtia, sillä kolme pelintekijää näki pelaajatunnuksen luomisen ja rekisteröitymisen helppouden positiivisiksi seikoiksi, mutta toiset kolme ollettivat rekisteröitymisen pakollisuuden olevan pelaajien näkökulmasta huono asia. Kolmesta rekisteröinnin helppouden maininneesta pelintekijästä yhden kohdalla tämä oli myös kokemuskäyrän korkein kohta (S1-2 ”Helppo luoda tili”). Myös kahden muun suunnittelijan kuvaajissa korkeimmalle arvoitettu piste liittyi käytettävyyteen. Heistä toinen näki pelin monella laitteella toimimisen pelaajien kannalta positiivisena seikkana, toinen puolestaan otaksui pelaajien arvostavan pelisovelluksen sujuvaa lataamista ja asentamista.

Pelaajien käytettävyyteen liittyvistä merkinnöistä positiivisen puolella on 17 kpl ja negatiivisella 26 kpl. Siinä missä suunnittelijoiden alimmatkin käytettävyyteen liittyvät pisteet sijaitsivat viivaston ensimmäisellä negatiivisella kolmanneksella ( $Y=-1\dots 0$ ) jakautuivat pelaajien negatiivisella alueella sijaitsevat merkinnät varsin tasaisesti koko alueelle alimpien ollessa aivan viivaston alalaidassa. Pelaajien käytettävyysskategoriaan kuuluvista merkinnöistä 18 vaikuttaa oman kokemuskäyränsä suuntaan positiivisesti ja 23 negatiivisesti. Yhdeksän pelaajan kohdalla käytettävyyteen liittyvä seikka aiheutti suurimman pudotuksen kuvaajassa. Näistä yhdeksästä kuusi liittyi pelisovelluksen bugeihin eli erilaisiin toimintavirheisiin ja häiriötiloihin:

- P1-4 ”Yritän rekisteröityä mut mitään ei tapahdu :( ”
- P2-6 ”Sivu alkoi hidastella, piti odottaa, että antaa mennä eteenpäin ”
- P4-4 ”Peli sammuu/crashailee ”
- P8-9 ”Peli kärsii jonkin verran bugeista, esim. näyttää yksikön sijainnin väärin ”
- P9-12 ”Uusi peli ja uusi hahmo, en pysty liikuttamaan mitään ei pisteitä. Mitä ihmettä! ”
- P15-9 ”Tutoriaali päättyi kesken eikä päästä eteenpäin. Varsinaista peliä ei vielä osaa pelata. Ei riitä jaksaminen selvittää, onko syy rekisteröitymättömyydessä.”

Loput kolme suurimman laskusuuntaisen muutoksen aiheuttanutta merkintää tässä kategoriassa käsittelivät pelin matkapuhelimeen lähettämiä häiritseväksi koettuja mainoksia (P4-6), epäselvää palkintonäkymää, jossa pelaajan mukaan voi ”kuluttaa rahaa vahingossa” (P7-16) sekä sitä, ettei kesken pelin ollut mahdollista saada ohjeistusta tai päästä tutoriaaliin käsiksi (P10-4). Merkinnät P4-6, P10-4 sekä P15-9 olivat myös omien kuvaajiensa alimpia pisteitä. Loput kaksi kokemuskäyränsä alinta pistettä olivat P8-4 ”Salasanaa ei voi muuttaa tilin luomisen jälkeen, tilin voi luoda ilman salasanaa” sekä P9-13 ”Pelin keskeytys ed. mainitusta syystä”. Tämän pelin keskeytymisen voidaan nähdä liittyvän edellä mainittuun pisteeseen P9-12, joka aiheutti suurimman negatiivisen muutoksen pelaaja 9:n kokemuskäyrällä.

Taulukko 5. Yhteenveto käytettävyyteen liittyvistä merkinnöistä.

	Suunnittelijat	Pelaajat
Merkintöjä yhteensä	37	46
Merkintöjä positiivisella alueella	24	17
Merkintöjä negatiivisella alueella	11	26
Aiheuttaa kuvaajan nousun	15	18
Aiheuttaa kuvaajan suurimman nousun	1	2
Aiheuttaa kuvaajan laskun	18	23
Aiheuttaa kuvaajan suurimman laskun	4	9
Kuvaajan ylin piste	3	4
Kuvaajan alin piste	1	5

Kun tähän kategoriaan sijoittuvia merkintöjä tarkastellaan yleisesti, voidaan havaita suunnittelijoiden olettaneen pelaajien kiinnittävän käytettävyyteen liittyviin seikkoihin enemmän huomiota kuin mitä todellisuudessa tapahtui. Pelaajien käytettävyyteen liittyvät havainnot puolestaan sijoittuivat suunnittelijoihin verrattuna sekä suuremmassa määrin että laajemmalle asteikon negatiiviselle alueelle. Suunnittelijoiden käytettävyyttä koskevista 37 havainnosta 18 (n. 47 %) oli pelikokemusta laskevia. Pelaajien ryhmässä kokemusta laskevien käytettävyyshavaintojen osuus oli tasan 50 %. Laskevaa kokemusta ilmaisevia merkintöjä oli kummassakin ryhmässä suhteellisesti tarkasteltuna siis jotakuinkin saman verran, mutta siinä missä suunnittelijoiden merkinnöissä suurimmat kokemuksen negatiiviseen suuntaan muuttumiset johtuivat pakollisesta rekisteröitymisestä, logiikaltaan epäselvästä palkintonäkymästä sekä pelin virheilmoituksesta, koki kuusi pelaajaa pelisovelluksen virhetilanteet tai toimintahäiriöt voimakkaasti negatiivisina asioina. Kaksi suunnittelijaa ja yksi pelaaja olivat kiinnittäneet huomiota käytettävyydeltään epäselväksi luonnehtimaansa palkintonäkymään. Heistä toisen suunnittelijan ja mainitun pelaajan kohdalla kyseinen seikka aiheutti kokemuskäyrän suurimman negatiivisen muutoksen. Yleisesti ottaen pelisuunnittelijat olivat hahmottaneet tutoriaalin pituuden sekä pakollisen rekisteröitymisen pelikokemuksen laatua heikentäviksi tekijöiksi. Positiivisina suunnittelijoiden kuvaajissa näyttäytyivät yksinkertainen ja helppo rekisteröityminen sekä helppo lataus ja asennus. Myös pelaajat näkivät tutoriaalin suurelta osin hyödyllisenä, mutta käytettävyyšnäkökulmasta osin sekavana ja liian pitkänä. Eniten negatiivista huomiota pelaajat kiinnittivät pelisovelluksen bugeihin ja ajoittaisiin toimintahäiriöihin.

#### **4.2.4 Oppimiskynnys**

Oppimiskynnyskategoriaan asettuivat pelin oppimiskynnykseen ja ns. haltuun ottamiseen liittyvät merkinnät. Suunnittelijoiden kuvaajista löytyi tämän teemaan alle asettuvia kokemuskäyrien pisteitä 37 kpl (hieman alle 28 % kaikista suunnittelijoiden merkinnöistä) ja pelaajien kokemuskäyristä 48 kpl (n. 23 % pelaajien merkinnöistä). Ryhmien välinen ero merkintöjen suhteellisissa määrissä on reilut neljä prosenttiyksikköä. Sekä suunnittelijoiden että pelaajien tähän kategoriaan kuuluvista merkinnöistä hieman yli 50 % sijaitsi asteikon positiivisluonteista kokemusta kuvaavalla puoliskolla. Myös kokemuskäyrän nousua aiheuttaneiden merkintöjen suhteellinen osuus on kummassakin ryhmässä samansuuntainen: suunnittelijoiden

ryhmässä noin 38 % ja pelaajien kohdalla jonkin verran yli 35 % teemaan liittyvistä merkinnöistä. Sen sijaan negatiivista muutosta aiheuttaneiden merkintöjen määrissä eroa on selvästi havaittavissa; suunnittelijoiden merkinnöistä 19 kpl (51 %) tähän kategoriaan kuuluvista merkinnöistä vaikutti kokemuskäyrään laskevasti. Pelaajien kohdalla vastaavat luvut ovat 30 kpl ja 63 %.

Suunnittelijoiden ryhmässä kolme pelin oppimiskynnykseen liittyvää merkintää oli myös oman kokemuskäyränsä alin piste. Tällaisen pohjakosketuksen syyksi eräs suunnittelija oli merkinnyt vaikeuden hahmottaa ”Mitä pitäisi tehdä jos haluaa pärjätä” (S3-13). Samaan suuntaan viittasi myös toisen suunnittelijan piste S5-8: ”Ensimmäinen peli vaikea (Muistanko säännöt ja mitä mikäkin kortti tekee?)”. Lisäksi eräs suunnittelija oli arvellut pelin toimintamekaniikan sisäistämisen olevan hankalaa. Mielenkiintoista on, että samojen kolmen suunnittelijan kuvaajissa myös kaikkein korkeimmalle sijoitettu merkintä liittyi tavalla tai toisella *Cabalsin* oppimiskynnykseen:

- S3-16 ”Kehittää oman strategian pakan rakentamiseen ”
- S5-11 ”Alan muistamaan kortteja ja säännöt ”
- S7-11 ”Peli soljuu eteenpäin ja on helppo ymmärtää”

Nämä kolme merkintää aiheuttivat myös suurimman positiivisen muutoksen omassa kokemuskäyrässään. Tämä kuvastaa osaltaan sitä, että suunnittelijat näkivät yleisesti pelin oppimiskynnyksen olevan varsin korkea, mutta heidän laatimansa kokemuskäyrät antoivat myös ymmärtää, että kynnyksen ylitettyään pelaaja kokisi *Cabalsin* kiinnostavana ja ”pitkällä tähtäimellä palkitsevana” (S6-20).

Pelaajien oppimiskynnystä käsittelevistä merkinnöistä lähes 63 % vaikutti kuvaajan kehittymiseen negatiivisesti. Nämä merkinnät olivat kuvauksiltaan keskenään hyvin samansuuntaisia, esimerkkeinä vaikkapa

- P2-4 Tutoriaalissa paljon asiaa, kaikki ei jää kerralla mieleen
- P3-5 Ei ole mun peli, en vaan ymmärrä mikä tekee mitä ja miksi.
- P6-5 tutoriaali oli helppo mutta nyt huomaan että on edelleen paljon mitä en ymmärrä ja häviän
- P9-2 Pelissä paljon vaihtoehtoja – en tiedä mitä valita
- P9-10 Taas vaikeuksia ymmärtää kortteja, mutta yritän jatkaa peliä
- P10-6 Pelichippien yhteydessä olevat merkinnät eivät avautuneet pelin aikana (numerot, kolmiot, vihreä pallo yms), eikä löytynyt ohjeistusta mitä ne ovat
- P16-10 Mä en pääse tästä yhtään jyvälle, turhauttaa.

Viisi pelaajien kolmestakymmenestä kokemuskäyrää alaspäin suuntaavasta merkinnästä oli omien kuvaajiensa alimpia pisteitä. Myös nämä merkinnät kertoivat kyseisten pelaajien mieltäneen pelin sisäistämisen omalla kohdallaan varsin haastavaksi, mikä puolestaan vaikutti negatiivisesti pelikokemuksen laatuun. Seitsemäntoista pelaajien tähän kategoriaan kuuluvista merkinnöistä sai kuitenkin kokemuskäyrän nousemaan ylöspäin. Näistä kolmen kohdalla tapahtui oman kuvaajansa suurin nousu:

- P4-3 ”Varsin mielenkiintoinen tutorial vaikkei kaikkea selitäkään pelistä ”
- P8-10 ”Matalan tason pakalla saa onnistumisen kokemuksia ”
- P9-14 ”Viikon päästä uusi peli. Sujuu taas paremmin. En ole varma ymmärrätkö edelleen enkä usko jatkavani peliä tämän jälkeen koska vie paljon aikaa pelin ymmärtämiseen ”

P4-3 ja P8-10 olivat myös korkeimmalle merkittyjä pisteitä omilla kokemuskäyrillään. Kaikkiaan oppimisteemaan liittyvistä pelaajien merkinnöistä viisi oli omien kuvaajiensa huippukohtia muiden kolmen ollessa edellä mainittujen lisäksi

- P6-12 ”Sujuu – Peli alkaa sujua ja ymmärrän myös miksi jotain juttuja tapahtui (esim. 7) ”
- P14-5 ”Tutoriaali on onnistunut, joskin peli vaikuttaa ensikertalaiselle hankalalta”
- P15-8 ”Peliä alkaa ymmärtämään”

Pisteen P6-12 kuvauksessa kyseinen pelaaja viittaa aiempaan kokemusta negatiiviseen suuntaan painavaan merkintäänsä P6-7 ”Peli ei käyttäydy odotettavasti – Hyökkäys ei tehnyt vahinkoa enkä ymmärtänyt miksi ei”.

Taulukko 6. Yhteenveto pelin oppimiskynnykseen liittyvistä merkinnöistä.

	Suunnittelijat	Pelaajat
Merkintöjä yhteensä	37	48
Merkintöjä positiivisella alueella	20	25
Merkintöjä negatiivisella alueella	12	18
Aiheuttaa kuvaajan nousun	14	17
Aiheuttaa kuvaajan suurimman nousun	5	3
Aiheuttaa kuvaajan laskun	19	30
Aiheuttaa kuvaajan suurimman laskun	2	5
Kuvaajan ylin piste	4	5
Kuvaajan alin piste	3	2

Suunnittelijoiden 37:stä oppimiskynnystä käsittelevästä merkinnästä 19 kpl indikoi oletettua huonompaan suuntaan muuttuvaa pelikokemusta. Pelaajien ryhmässä 48:sta tähän kategoriaan sijoittuneesta merkinnästä peräti 30 kpl aiheutti laskusuuntaisen

muutoksen omassa kokemuskäyrässään. Suunnittelijoiden näkemykset pelikokemusta latistavista tekijöistä olivat tämän teeman sisällä keskenään varsin yhteneväisiä. He pitivät peliä yleisesti ottaen melko haastavana omaksua ja aloitteleville pelaajille jopa osin vaikeaselkoisena. Pelin tutoriaalin suunnittelijat näkivät oppimiskynnyksen näkökulmasta hyödyllisenä. Positiivisina ja eniten pelikokemusta kohottavina tekijöinä suunnittelijat pitivät pelin niin sanotun haltuun ottamisen myötä tulevia onnistumisen tuntemuksia.

Pelaajien todelliset kokemukset olivat samansuuntaisia, joskin merkintöjen suhteellisissa määrissä oli eroja. Eniten negatiivisia merkintöjä aiheuttivat pelin korkeahkoksi luonnehdittava oppimiskynnys, johon suunnittelijat olivatkin kiinnittäneet huomiota. Myös tutoriaalia pelaajat pitivät oppimismielessä hyödyllisenä, vaikkakin osin hieman sekavana kuten jo käytettävyyttä koskevissa merkinnöissä kävi ilmi. Pelaajien kokemuskäyriä ylöspäin nostavat merkinnät käsittelivät suurimmalta osin positiivisia oppimis- ja onnistumiskokemuksia, aivan kuten suunnittelijat olivat olettaneetkin.

#### **4.2.5 Pelaaminen**

Varsinaiseen pelaamiseen liittyviä merkintöjä löytyi suunnittelijoiden laatimista kuvaajista 34 kpl (25 % kaikista suunnittelijoiden merkinnöistä) ja pelaajien kokemuskäyristä 75 kpl (36 % pelaajien merkinnöistä). Toisin sanoen siinä missä suunnittelijoiden merkinnöistä melko tarkkaan neljännes käsitteli pelaamiseen liittyviä asioita, sijoittui pelaajien merkinnöistä useampi kuin joka kolmas tähän kategoriaan. Ryhmien välinen ero pelaamista koskevien merkintöjen suhteellisissa määrissä oli siis hieman yli 11 prosenttiyksikköä. Suunnittelijoiden pelaamiskategoriaan sijoittuneista merkinnöistä 18 kpl (53 %) sijaitsi positiivista kokemusta ilmaisevalla alueella ja 15 kpl (44 %) negatiivisella puolella. Pelaajien ryhmässä vastaavat luvut olivat 34 kpl (46 %) ja 35 kpl (47 %).

Suunnittelijoiden merkinnöistä 14 kpl sai aikaan noususuuntaista muutosta kokemuskäyrässä ja näistä kolmen kohdalla tapahtui kuvaajan suurin nousu. Näiden merkittävää positiivista muutosta aiheuttaneiden pisteiden kuvaukset käsittelivät ensimmäisen pelin alkamista odotuksen jälkeen (S1-17), pelissä etenemistä,

menestymistä ja tasoilla nousemista (S3-11) sekä oletettua pelaajan saamaa yleistä mielikuvaa ”mielenkiintoinen pelistä” (S8-9). Suunnittelijoiden pelaamiseen liittyvistä merkinnöistä seuraavat seitsemän olivat myös omien kokemuskäyriensä huippukohtia:

- S2-9 ”Uusien korttien hankkiminen tuo uutta jännitystä peliin. ”
- S3-11 ”Grindaan single playeriä, saan palkintoja, leveleitä ”
- S4-10 ”Online-voitto koukuttaa ”
- S5-3 ”Kokeilu ei maksa mitään ”
- S8-7 ”Heti level up! ”
- S8-12 ”Kiva saada XP ”
- S8-13 ”Kiva kun on single player”

Merkinnät S3-11, S4-10, S8-7 sekä S8-12 viittaavat tavalla tai toisella pelissä etenemisen tuottamaan positiiviseen kokemukseen. Näiden ohella erittäin positiivisiksi pisteiksi oli merkitty uusien korttien peliin tuoma jännitys, kokeilun ja peruspelin maksuttomuus sekä mahdollisuus yksinpeliin pelin ohjaamia vastustajien kanssa. Jokainen mainituista suunnittelija numero 8:n kolmesta merkinnästä sijaitsi aivan asteikon ylä laidassa (Y=3) kuvastaen siten oletusta erittäin positiivisesta asiasta. Kaikkein negatiivisimmiksi pelaamiseen liittyviksi seikoiksi suunnittelijat olivat nähneet todennäköisen tappion ensimmäistä kertaa ihmisvastustajaa vastaan pelattaessa ja vastustajan odottamisen. Näiden lisäksi omien käyriensä alimpia pisteitä olivat (S6-14) ”alkurahalla ei pitkälle pääse pitkälle” sekä (S4-12) ”pelivaluutan osto ei houkuttele”. Pelaajien ryhmässä 36 merkintää vaikutti kokemuksen kehittymiseen positiivisesti, ja näistä viisi merkintää sai aikaan suurimman nousun omassa kuvaajassaan. Näiden suurimpien positiivisten muutoksien kuvauksiksi oli merkitty voittoa sujunut pelin alku, hyvin alkanut tutoriaalipeli, ensimmäinen saavutettu voitto sekä yleisluontoisemmat toteamukset ”pakan järjestely on kivaa ” (P12-30) ja ”mukavahko tosin yksinkertainen naputeltava ilman kirjautumista ” (P4-5). Neljä pelaajien tähän teemana liittyvistä merkinnöistä oli omien kuvaajiensa korkeimpia kohtia:

- P7-14 ”Yksinpelissä haasteen voi määritellä vapaasti ja peli todellakin tarjoaa haastetta. ”
- P8-8 ”Jo muutama harvinainen kortti tekee pakasta huomattavasti paremman ”
- P13-10 ”Ensimmäinen voitto! ”
- P16-12 ”Alku toimii taas hyvin. ”

Näistä merkinnät P13-10 ja P16-12 saivat myös aikaan kyseisten kokemuskäyrien suurimman positiivisen muutoksen. P7-14 ja P8-8 sen sijaan aiheuttivat omissa kokemuskäyrissään vähäisempää ylöspäin suuntautuvaa liikettä.

Peräti kymmenen pelaajan kokemuskäyrissä pelaamiskategoriaan sijoittunut merkintä oli puolestaan kuvaajan alin piste kuvastaen kyseisen pelaajan negatiivisinta kokemusta *Cabalsin* parissa. Heistä kahden pelaajan kohdalla kaksi tähän kategoriaan sijoittunutta merkintää oli keskenään samalla, kyseisen kokemuskäyrän alimmalla tasolla. Nämä suurimmat negatiiviset tuntemukset liittyivät kolmeen asiaan: verrattain heikkoihin tai vääränlaisiin ilmaisiin kortteihin ja haluttomuuteen ostaa uusia kortteja (kolme mainintaa), liian kovatasoisiin ja siten vaikeisiin pelaajavastustajiin (kuusi mainintaa) sekä usein pitkältä tuntuvaan odotusaikaan joko pelin etsiessä sopivaa vastustajaa tai odotettaessa toisen pelaajan siirtoa (kolme mainintaa). Seitsemän pelaajien merkinnöistä aiheutti suurimman negatiivisen muutoksen omassa kokemuskäyrässään. Näitä voimakkaimmin negatiivisiksi koettuja asioita olivat pelin ja ennen kaikkea vastustajien tarjoama liian kova vastus (viisi mainintaa) sekä se, että ”peli alkaa toistamaan itseään, eikä tunnu tarjoavan juuri mitään ydinpelin ulkopuolelta ” (P8-11). Lisäksi negatiivisena asiana voidaan hahmottaa melko nopea kiinnostuksen katoaminen: ”pelaan n. 40 minuuttia, kokonaisvaikutelma 'ihan kiva' ” (P11-6).

Taulukko 7. Yhteenveto pelaamiseen liittyvistä merkinnöistä.

	Suunnittelijat	Pelaajat
Merkintöjä yhteensä	34	75
Merkintöjä positiivisella alueella	18	34
Merkintöjä negatiivisella alueella	15	35
Aiheuttaa kuvaajan nousun	14	36
Aiheuttaa kuvaajan suurimman nousun	3	5
Aiheuttaa kuvaajan laskun	14	32
Aiheuttaa kuvaajan suurimman laskun	2	7
Kuvaajan ylin piste	7	4
Kuvaajan alin piste	4	12

Yleisesti ottaen suunnittelijat pitivät pelissä etenemistä ja menestymistä sekä pelaajan palkitsemista uusilla korteilla hyvin positiivisinä asioina. Negatiiviseksi suunnittelijat olivat hahmottaneet kynnyksen käyttää oikeaa rahaa uusien korttien hankkimiseen sekä vastustajan odottamisen ja moninpelin mahdollisesti hitaan tempon. Useat suunnittelijoiden tähän kategoriaan sijoittuneista merkinnöistä olivat melko yleisluontoisia toteamuksia pelaamiseen liittyvistä asioista kuten esimerkiksi P3-9 ”Sain kortteja ” ja P4-8 ” Pelaaminen sujuvaa ”. Pelaajat puolestaan pitivät korttien käsittelyä ja tutkimista pääsääntöisesti positiivisena ja mielenkiintoisena seikkana samoin kuin (yksin)pelissä etenemistä ja onnistumista. Selvästi eniten negatiivisia tuntemuksia



aiheuttivat liian haastavat vastustajat ja siitä seurannut turhautuminen sekä pitkäksi koetut odotusajat. Myös korttien ostamiseen suhtauduttiin pelaajien ryhmässä vastentahtoisesti. Kolme pelaajaa mainitsi myös melko nopean kyllästymisen heidän mielestään itseään toistavaan peliin.

#### 4.2.6 Yhteisöllisyys

Oman kategoriansa muodostivat yhteisöllisyyteen tai sosiaaliseen kokemukseen viittaavat merkinnät, joita löytyi sekä suunnittelijoiden että pelaajien kuvaajista kolme kappaletta. Verrattaessa muihin aineistosta muodostuneisiin kategorioihin määrä on varsin pieni ja kyseiset merkinnät olisi melko sujuvasti voinut sijoittaa pelaamisteeman alle. Koska kolme suunnittelijaa kahdeksasta oli kuitenkin jollain tavoin kiinnittänyt huomiota yhteisöllisyyteen liittyviin seikkoihin ja kyseessä on melko spesifi osa-alue, käsittelen nämä merkinnät tässä omassa kategoriassaan.

Suunnittelijat olivat merkinneet kuvaajiinsa seuraavat yhteisöllisyyteen viittaavat merkinnät:

- S2-11 ”Yhteisön löytyminen ja siihen liittyminen joko foorumeilla tai esim. Facebookissa.”
- S6-18 ”Aktiivinen pelaajayhteisö ”
- S8-14 ”Leaderboard ”

Näistä kaksi ensin mainittua olivat laadultaan kokemusta kohottavia ja S2-11 oman kokemuskäyränsä korkein piste. Piste S8-14 kuvaus viittaa pelin tulostaulukkoon, jossa näkyy sata eniten pisteitä kerännyttä pelaajaa sijoituksineen. Mekaanisessa tarkastelussa kyseinen merkintä näyttäytyy pelikokemusta laskevana tekijänä, sillä sitä edeltävät kaksi pelaamiseen liittyvää merkintää sijaitsevat aivan asteikon yläreunassa (Y=3). Piste S8-14 samainen suunnittelija oli merkinnyt tasolle Y=2, joka sekin on varsin korkea. Kyseistä tekijää itsessään onkin vaikea hahmottaa varsinaisesti pelikokemusta huonontavaksi asiaksi, sillä kuvaaja on tälläkin kohtaa selvästi positiivisen alueen puolenvälin yläpuolella. Lähinnä voinee ajatella, että kyseessä on positiiviseksi mielletty seikka, joka ei tämän suunnittelijan mielestä ole kuitenkaan niin äärimmäisen positiivinen kuin edellisissä pisteissä mainitut kokemuksen karttuminen ja yksinpeli. Pelaajista kukaan ei ollut kiinnittänyt huomiota tämänkaltaisiin seikkoihin, mutta yhden pelaajan kokemuskäyrä sisälsi kuitenkin kolme

toisella tapaa yhteenkuuluvuuteen tai jaettuun kokemukseen viittaavaa merkintää. Nämä liittyivät sosiaaliseen kokemukseen hänen pelatessaan *Cabalsia* ystävänsä seurassa, ja näistä jokainen oli kyseistä kuvaajaa jonkin verran kohottava kokemuskäyrän piste:

- P2-13 ”Pelaan kun kaveri katselee vieressä ”
- P2-14 ”Tarkastellaan pakkaa yhdessä ”
- P2-18 ”Ohjeistin peliä vähän kaverille, vaikka en siitä paljon ymmärtänyt ”

Taulukko 8. Yhteenveto yhteisöllisyyteen liittyvistä merkinnöistä.

	Suunnittelijat	Pelaajat
Merkintöjä yhteensä	3	3
Merkintöjä positiivisella alueella	3	3
Merkintöjä negatiivisella alueella	-	-
Aiheuttaa kuvaajan nousun	2	3
Aiheuttaa kuvaajan suurimman nousun	-	-
Aiheuttaa kuvaajan laskun	1	-
Aiheuttaa kuvaajan suurimman laskun	-	-
Kuvaajan ylin piste	1	-
Kuvaajan alin piste	-	-

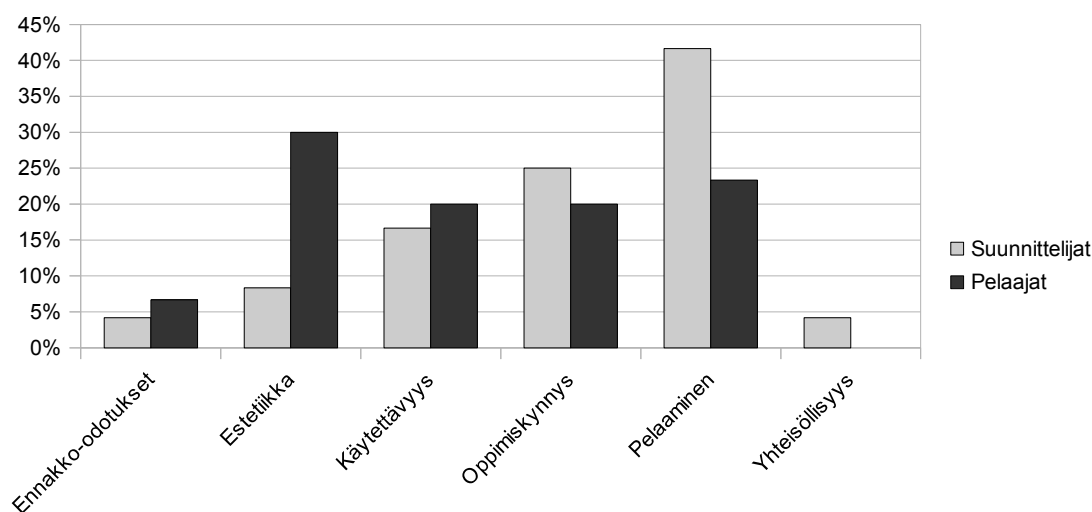
Yhteisöllisyyteen tavalla tai toisella kiinnittyi vain kuusi kokemuskäyriä kerätyistä 340 merkinnästä. Suunnittelijoista useampi oli hahmottanut yhteisöllisyyden eri muodoissaan osaksi positiivista kokemusta, mutta pelaajien kokemuskäyristä ei suoraan näitä vastaavia merkintöjä löytynyt. Teemaan liittyen yksi pelaajista oli kuitenkin mieltänyt satunnaisen, ystävän seurassa tapahtuneen pelaamisen positiiviseksi ja pelikokemusta kohottavaksi seikaksi.

### 4.3 Keskeiset merkinnät

Luotuani edellä yksityiskohtauksen katsauksen kunkin temaattisen kategorian sisältämiin merkintöihin on aika tarkastella kokemuskäyrien oleellisimpia merkintöjä yleisesti. Kokemuskäyriä analysoitaessa on voitu hahmottaa suurimpien positiivisten muutosten ja kuvaajien huippukohtien, samoin kuin kuvaajien suurimpien laskujen sekä kunkin kokemuskäyrän alimmalla tasolla sijaitsevien pisteiden olevan merkitykseltään keskeisessä asemassa. Ensin mainittujen kokemuskäyrän pisteiden voidaan nähdä olevan asioita, jotka tuottavat pelaajille voimakkaimpia positiivisia tuntemuksia ja saavat heidät mahdollisesti jatkamaan pelaamista. Suuret laskusuuntaiset muutokset

sekä kokemuskäyrien alimmat pisteet puolestaan indikoivat potentiaalisia ongelmakohtia, joissa pelaaminen saattaa keskeytyä tai loppua kokonaan.

Korkeimpia ja matalimpia kohtia samoin kuin suurimpia nousuja ja laskuja on enemmän kuin suunnittelija- tai pelaajaryhmiin kuului henkilöitä, sillä joillakin kokemuskäyrillä saattoi olla eri kohdissa, mutta toisiinsa verrattuna samalla tasolla useampi merkintä tai useammassa kuin yhdessä kohdassa keskenään saman suuruinen kuvaajan nousu tai lasku. Kuten alaluvussa 3.4.1 todettiin, kokemuskäyrät kuvastavat tämän tutkimuksen puitteissa kunkin tutkittavan subjektiivisia kokemuksia tai oletuksia näistä kokemuksista, joten niiden edellä mainittuja ulottuvuuksia ei voi absoluuttisin lukuarvoin verrata eri tutkittavien välillä. Sen sijaan kunkin käyrän sisäisten suhteiden tarkastelu samoin kuin yleisemmällä tasolla liikkuvien yhteenvetojen laatiminen on mahdollista ja myös tarkoituksenmukaista. On siis paikallaan luoda silmäys siihen, kuinka nämä merkinnät tämän tutkimuksen puitteissa ja näiden tutkittavien kohdalla jakautuivat (kuvio 10, seuraava sivu).



Kuvio 10. Kokemuskäyrien suurimpien positiivisten muutosten ja ylimpien pisteiden suhteellinen jakautuminen kategorioittain.

Kun samaan kuvioon merkitään teemoittain sekä kokemuskäyrien suurimpiin nousuihin että positiivisiin huippukohtiin (suunnittelijat yht. 24 kpl, pelaajat 30 kpl) liittyvät merkinnät, alkaa tietynlainen draaman kaari hahmottua. Suunnittelijoiden *Cabalsin* ensikertalaispelaajia koskevissa oletuksissa näistä merkinnöistä yhteensä kaksi kolmasosaa liittyi oppimiskynnykseen ja pelaamiseen. Pelaajien kohdalla voimakkaimmin esiin nousee pelin estetiikka, jonka piiriin sijoittui hieman alle

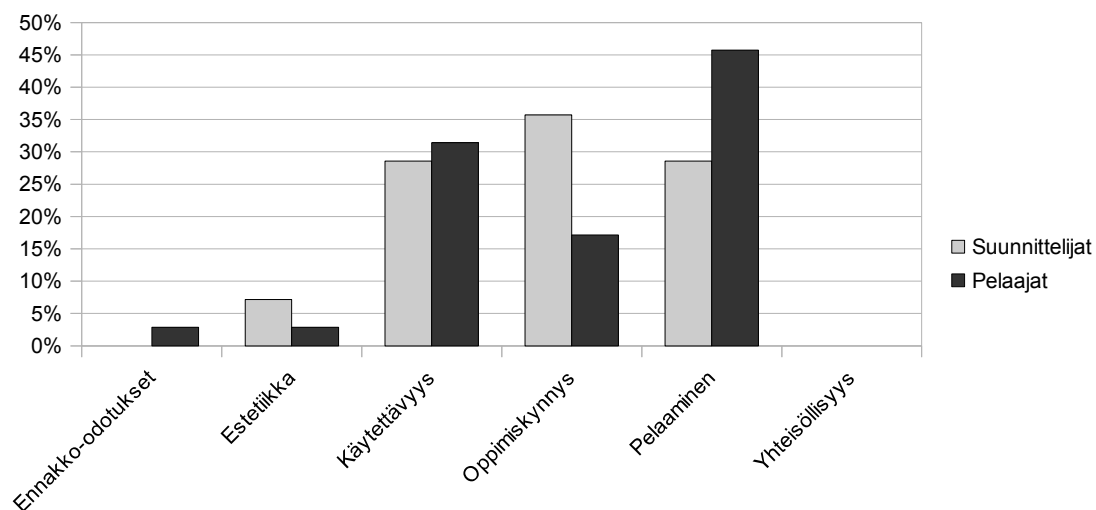
kolmasosa heidän kuvaajiensa suurimmista nousuista ja huippukohdista. Käytettävyyden, oppimiskynnyksen ja pelaamisen alle jakautui pelaajien ryhmässä melko tasaisesti positiivisia tuntemuksia, jotka kuvausten perusteella myös jossain määrin myötäilivät suunnittelijoiden oletuksia.

Suunnittelijoiden kokemuskäyrien suurimmat positiiviset muutokset aiheuttaneiden pisteiden perusteella suunnittelijat näkivät pelin haltuun ottamisen myötä saavutettavien oppimiskokemusten sekä erityisesti pelissä etenemisen ja onnistumisen tuottavan positiivisia elämyksiä pelaajille. Myös heidän korkeimmalle sijoittamiensa merkintöjen kuvaukset viittaavat samaan suuntaan. Näistä huippukohtien ja oman kokemuskäyränsä kontekstissa merkittävää positiivista kokemusta ylläpitävien pisteiden kuvauksista suurin osa liittyi ennen muuta pelissä pärjäämiseen, kokemuksen keräämiseen ja tasoilla nousemiseen, mutta useammassa kuin yhdessä kokemuskäyrässä oli kuvaajan huippukohdissa kiinnitetty huomiota myös helppoon rekisteröitymiseen sekä pelin ja korttien miellyttävään ulkoasuun.

Kun muistetaan, että eri kategorioihin liittyvät merkinnät ovat tulleet esille jotakuinkin mm. kuvion 10 esittämässä järjestyksessä, voidaan huomata suunnittelijoiden kohdalla oletettujen positiivisten kokemusten kertyvän aikaan, jolloin pelaamista on tapahtunut jo jonkin verran, oppimiskynnys on kenties ylitetty ja itse pelaaminen tuottaa positiivisia kokemuksia. Pelaajien kohdalla merkintöjen jakautuminen on tasaisempaa estetiikan noustessa esiin eniten näitä keskeisiä positiivisia merkintöjä keränneenä kategoriana. Kuudestatoista pelaajasta kymmenellä suurimman positiivisen muutoksen aiheuttanut seikka liittyi joko estetiikkaan tai itse pelaamiseen. Joissakin tapauksissa myös oppimiskynnyksen ylittäminen tuotti merkittäviä positiivisia tuntemuksia. Kokemuskäyrien korkeimmat pisteet jakautuivat pelaajien ryhmässä puolestaan varsin tasaisesti estetiikan, käytettävyyden oppimiskynnyksen ja pelaamisen kesken.

Kokemuskäyrien suurimpia laskusuuntaisia muutoksia sekä negatiivisia huippukohtia ilmaisevat merkinnät (suunnittelijat yht. 14 kpl, pelaajat 35 kpl) sijoittuivat suurimmalta osin kolmeen kategoriaan (kuvio 11, seuraava sivu). Käytettävyyteen liittyviin tekijöihin näistä voimakkaan negatiivisista tai voimakasta negatiivista kokemusta ylläpitävistä merkinnöistä viittasi kummassakin ryhmässä vajaa kolmannes, mutta oppimiskynnykseen ja pelaamiseen viittaavien merkintöjen suhteellisissa määrissä on

selvää eroa. Suunnittelijoiden merkinnöissä suuresti kokemusta laskevin tekijöinä esiin nousevat vaatimus rekisteröitymisestä ja käyttäjätunnuksen luomisesta, sekä korkeahko oppimiskynnys ja online-pelaajien tarjoama liian kova vastus, joka suunnittelijoiden näkemyksen mukaan johtaa aloittelevan pelaajan lähes varmaan tappioon ensimmäisissä peleissä. Suunnittelijoiden kokemuskäyrien alimmat ja siten negatiivisinta kokemuksen laatua edustavat pisteet puolestaan käsittelivät kynnystä käyttää oikeaa rahaa uusien korttien hankkimiseen sekä ensimmäisten pelien haastavuutta, mutta ennen kaikkea korkeaa oppimiskynnystä, joka vaikutti yleisesti ottaen olevan suunnittelijoiden mielestä merkittävässä määrin ongelmallinen seikka aloittelevan pelaajan kannalta. Kaikkiaan nämä merkinnät jakautuivat melko tasaisesti käytettävyyden, oppimiskynnyksen ja pelaamisen kesken.



Kuvio 11. Kokemuskäyrien suurimpien negatiivisten muutosten ja alimpien pisteiden suhteellinen jakautuminen kategorioittain.

Pelaajien kokemuskäyrissä suurimmat laskusuuntaiset muutokset liittyivät ensisijaisesti käytettävyyteen, lähinnä sovelluksen ongelmatilanteisiin tai toimintahäiriöihin, sekä oppimiskynnykseen. Pelaajien itse pelaamiseen liittyvät suurimman pudotuksen aiheuttaneet merkinnät koskivat puolestaan muun muassa pelissä tehtyjä virheitä ja epäonnistuneita siirtoja, mutta myös häviämistä liian haastavalle vastustajalle. Pelaajien kokemuskäyrien alimmista pisteistä suurin osa liittyi pelaamiseen itseensä. He pitivät hyvin negatiivisena sitä, että peli saattoi asettaa heidät pelaamaan useita kymmeniä kokemustasoja korkeammalla olevaa ja vahvempaa pelaajaa vastaan, mikä merkintöjen perusteella johti väistämättä häviöön. Yhteensä lähes puolet pelaajien kokemuskäyrien

suurimmista pudotuksista tai alimmista pisteistä sijoittui pelaamiskategoriaan ja ne liittyivät suurelta osin juuri edellä mainittuihin seikkoihin.

Alaluvussa 4.2 sivusin lyhyesti yleiskuvasta ainakin jossain määrin hahmotettavaa pelaajien kokemuskäyrien loppuosassa tapahtuvaa laskusuuntaista muutosta. Kuten kyseisessä alaluvussa esitin, tutkimukseen osallistuneita pelaajia ohjeistettiin jatkamaan merkintöjen tekemistä, kunnes uusia heidän mielestään oleellisia pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä ei enää ilmene, sekä lopettamaan kuvaajan laatiminen, mikäli heistä tuntuisi siltä, ettei pelaamista tulisi normaalistikaan jatkettua jostain tietystä pisteestä eteenpäin. On siis paikallaan luoda vielä silmäys pelaajien kokemuskäyrien loppuosiin ja verrata niitä sekä suunnittelijoiden kuvaajissa suurimmat negatiiviset muutokset aiheuttaneisiin että niiden alimpiin pisteisiin. Kiinnostuksen kohteena tässä tarkastelussa on se, mitkä ovat pelaajien viimeisiä huomiota ennen pelaamisen lopettamista ja onko näistä merkinnöistä löydettävissä yhtymäkohtia suunnittelijoiden kuvaajissa suurimmat negatiiviset kokemukset aikaansaaneisiin tai negatiivista kokemuksen tasoa ylläpitäviin seikkoihin; toisin sanoen ovatko suunnittelijoiden otaksumat potentiaaliset ongelmakohdat olleet syynä tutkittavien pelaamisen loppumiseen.

Kuudentoista pelaajan kokemuskäyristä yhdeksässä kuvaajan viimeinen piste oli joko suurimman laskusuuntaisen muutoksen aiheuttaja tai kuvaajan alin piste. Samoin yhdeksän pelaajan kokemuskäyrä päättyi enemmän tai vähemmän viivaston negatiiviselle alueelle neljän päättyessä neutraalille keskiviivalle ja kolmen viivaston positiivista kokemusta kuvaavalle puoliskolle. Kuten edellä todettiin, suunnittelijoiden laatimissa kokemuskäyriä suuresti kokemusta laskevia tekijöitä olivat erityisesti vaatimus rekisteröitymisestä ja käyttäjätunnuksen luomisesta, korkeahko oppimiskynnys ja online-pelaajien tarjoama liian kova vastus. Heidän kuvaajiensa alimmat ja siten negatiivisinta kokemuksen laatua ilmaisevat pisteet puolestaan käsittelivät kynnystä käyttää oikeaa rahaa uusien korttien hankkimiseen sekä ensimmäisten pelien haastavuutta, mutta ennen kaikkea korkeaa oppimiskynnystä, joka vaikutti yleisesti ottaen olevan suunnittelijoiden mielestä merkittävässä määrin ongelmallinen seikka aloittelevan pelaajan kannalta.

Pelaajien kokemuskäyrien päätepisteistä yksitoista liittyi suoraan johonkin yllä mainituista suunnittelijoiden hahmottamista ongelmakohdista. Näistä yhdestätoista

merkinnästä kuusi viittasi nimenomaan korkeaan oppimiskynnykseen, kolme online-pelaajien tarjoamaan liian kovaan vastukseen ja kaksi haluttomuuteen käyttää rahaa uusien korttien ostamiseen. Kolmen pelaajan kohdalla kokemuskäyrän laatiminen päättyi siihen, etteivät he tavalla tai toisella kokeneet peliä omakseen tai tunteet mielenkiintoa pelaamisen jatkamiseen. Heistä kaksi oli pelannut *Cabalsia* tutkimukseen liittyen yhdestä kahteen tuntia ja kolmas ilmoitti pelanneensa *Cabalsia* ”useita tunteja” tätä tutkimusta varten. Loppujen kahden pelaajan kokemuskäyrät päättyivät merkintöihin ”mainos jostain bonuskorteista jotka ei kiinnosta ja herätti kesken unien enkä löytänyt asetusta mistä moiset hälytykset saisi pois päältä” (P4-6) sekä ”musa on hyvä, jää soimaan päähän” (P12-33).

Kun siirrytään tarkastelemaan näiden kokemuskäyrien toiseksiviimeisiä merkintöjä, huomataan myös toisen niistä liittyvän suoraan yllä mainittuihin teemoihin. Erään pelaajan toiseksi viimeinen merkintä (P12-32) ”En edelleenkään ymmärrä, että miksi joudun aivan liian kovan tason (42) tyyppejä vastaan ja vaivanpalkkana on ainoastaan mitätön määrä kokemuspisteitä.” viittaa suoraan muiden pelaajien tarjoamaan liialliseen vastukseen. Pelaaja 4:n viimeistä edellisen merkinnän ”mukavahko tosin yksinkertainen naputeltava ilman kirjautumista” ei voi väittää suoranaisesti tarkoittavan peliin kyllästymistä. Varovaisesti arvioiden se on kuitenkin mahdollista mieltää ainakin jonkinasteiseksi kokoavaksi yleiskommentiksi pelistä, jonka jälkeen matkapuhelimeen lähetetty mainos sai lopettamaan pelaamisen ja kuvaajan laatimisen. Vaikka kyseisen pelaajan kokemuskäyrä oli pisteiden määrän perusteella varsin lyhyt, oli hän ilmoituksensa mukaan käyttänyt *Cabalsin* pelaamiseen kolmesta neljään tuntia ”muutaman viikon aikana”, missä ajassa kyseinen yleisluonteinen toteamus oli muodostunut. Edellä esitetyn perusteella voidaan nähdä kahdentoista pelaajan kohdalla pelaamisen loppumisen liittyvän melko suoraan suunnittelijoiden negatiivisiksi hahmottamiin seikkoihin. Lisäksi lopuista neljästä pelaajasta kaksi oli ilmaissut kokemuskäyrissään negatiivisia tuntemuksia epäsuhtaisiin pelaajavastuksiin liittyen, vaikka pelaaminen näissä tapauksissa olikin jatkunut vielä näiden havaintojen jälkeen.

#### 4.4 Yhteenveto

Tässä luvussa olen esitellyt aineistoanalyysin tulokset. Vaikka tutkimus on luonteeltaan laadullinen, olen tehnyt useita määrällisiä tarkasteluja kokemuskäyrien tuottamasta

aineistosta. Tämä on mahdollista ja myös perusteltua kun otetaan huomioon käytetyn aineistonkeruumenetelmän luonne: kokemuskäyrät tuottavat varsin yksityiskohtaista ja monipuolista dataa kokemuksen muodostumisesta. Lisäksi, kuten Alasuutari (2011, 193) laadullisesta tutkimuksesta puhuessaan toteaa,

tällaisessa tyypittelyssä ja tapausten laskemisessa ei varsinaisesti ole vielä kysymys kvantitatiivisesta analyysistä, määrällisillä suhteilla argumentoinnista. Taulukointi on vain kätevä tapa esittää se aineisto, johon laadullinen analyysi perustuu. Se osoittaa, että aineistoa käytetään systemaattisesti; ei vain niin, että siitä etsitään intuitiivista tulkintaa tukevia tekstinäytteitä.

Tähän tutkimukseen osallistui kahdeksan *Cabalsin* tekemisessä mukana ollutta pelisuunnittelijaa, iältään 24–41 vuotta, sekä kuusitoista kyseisen pelin ensikertalaispelaajaa, joista nuorimmat olivat 21-vuotiaita ja vanhin 40-vuotias. Pelaamisen suhteen selkein ryhmien välinen ero oli havaittavissa erilaisten selain- ja kasuaalipelien kohdalla, joita yli 40 % pelaajaryhmään kuuluneista sanoi pelaavansa usein, mutta joista valtaosa suunnittelijoista sanoi, ettei pelaa niitä lainkaan. Yleisellä tasolla suunnittelijoiden kokemuskäyrät, jotka siis kuvastivat heidän oletuksiaan ensikertalaispelaajien kokemuksista, vaikuttivat olevan luonteeltaan jonkin verran positiivisempia kuin näiden pelaajien laatimat, heidän todellisia kokemuksiaan ilmentävät kuvaajat. Suunnittelijoiden kokemuskäyrissä oli havaittavissa kauttaaltaan tietynasteista yhdenmukaisuutta muodon ja kehityskaaren suhteen. Pelaajien laatimien kuvaajien kokonaisuudesta oli sen sijaan vaikea hahmottaa minkäänlaista yleistä trendiä lukuun ottamatta viimeisen neljänneksen alueella tapahtuvaa kuvaajien taipumusta kaartaa osin melko jyrkästikin alaspäin.

Kokemuskäyrien 340:n pisteen sanallisista kuvauksista muodostui laadullisen sisällönanalyysin myötä kuusi temaattista kategoriaa, joihin tutkittavien tekemät merkinnät sijoittuivat: ennakko-odotukset, käytettävyys, estetiikka, oppimiskynnyys, pelaaminen ja yhteisöllisyys. Vaikka suunnittelijoita pyydettiin nimenomaan kuvailemaan olettamaansa pelaajan kokemusta, luvussa 2 esitettyjen ajatusten pohjalta on kiinnostava havainto, että he kiinnittivät ryhmänsä sisällä pelaajia enemmän huomiota käytettävyyteen ja oppimiskynnykseen liittyviin seikkoihin kun taas pelaajien ryhmässä huomio kohdistui selvästi suuremmassa määrin itse pelaamiseen. Yleisessä tarkastelussa suunnittelijoiden oletukset pelaajien ennakko-odotuksista olivat jonkin verran todellista positiivisempia, mutta estetiikkaan liittyvät oletukset ja pelaajien



todelliset kokemukset näyttivät vastaavan melko hyvin toisiaan. Käytettävyyden kohdalla pelaajien merkinnät sijoittuivat suunnittelijoihin verrattuna sekä suuremmassa määrin että laajemmalle asteikon negatiiviselle alueelle. Oppimiskynnykseen liittyen pelaajien merkinnät vastasivat melko pitkälti suunnittelijoiden oletuksia, joskin merkintöjen suhteellisissa määrissä oli havaittavaa eroa. Myös itse pelaamiseen liittyen suunnittelijoiden ja pelaajien keskeiset merkinnät olivat jokseenkin samansuuntaisia. Erityisesti pelin ja toisten pelaajien aloittelevalla pelaajalle antama liian kova vastus koettiin lähes järjestään negatiiviseksi asiaksi. Kolme suunnittelijaa kahdeksasta oli maininnut kuvaajissaan yhteisöllisyyteen liittyviä seikkoja. Näitä vastaavia merkintöjä ei pelaajien kokemuskäyrissä ollut, vaikkakin toisenlainen sosiaalinen kokemus oli mainittu.

Voimakkaimpia positiivisia tunteita sekä potentiaalisia ongelmakohtia edustavien merkintöjen tarkastelu osoitti suunnittelijoiden ja pelaajien kiinnittäneen varsin suuressa määrin huomiota samoihin asioihin, mutta suhteellisissa jakaumissa oli etenkin positiivisimpien merkintöjen suhteen huomattavaa eroa. Suunnittelijoiden laatimissa kuvaajissa suurimmat positiiviset muutokset ja huippukohtat painottuvat aikaan, jolloin pelaamista on tapahtunut jo jonkin verran, oppimiskynnys on kenties ylitetty ja itse pelaaminen tuottaa positiivisia kokemuksia. Pelaajien kuvaajissa näistä keskeisistä positiivisista merkinnöistä lähes kolmasosa liittyi puolestaan estetiikkaan, mutta myös käytettävyyden, oppimiskynnyksen ja pelaamisen alle jakautui melko tasaisesti näitä voimakkaan positiivista tunteista edustavia merkintöjä. Kokemuskäyrien suurimpia laskusuuntaisia muutoksia sekä negatiivisia huippukohtia ilmaisevat merkinnät sijoittuivat kummassakin ryhmässä pääosin osin kolmeen kategoriaan. Käytettävyyteen liittyviin tekijöihin näistä voimakkaan negatiivisista tai voimakasta negatiivista kokemusta ylläpitävistä merkinnöistä viittasi kummassakin ryhmässä vajaa kolmannes, mutta oppimiskynnykseen ja pelaamiseen liittyvien merkintöjen suhteellisissa määrissä on eroa. Suunnittelijat näkivät korkeaan oppimiskynnykseen liittyvät seikat ongelmallisimpana, pelaajien joukossa nousi puolestaan päällimmäisenä esiin liian kovaksi koettu pelivastus. Vertailtaessa pelaajien kokemuskäyrien viimeisiä merkintöjä ja mahdollisia pelaamisen lopettamiseen johtaneita syitä suunnittelijoiden negatiivisiksi hahmottamiin seikkoihin voitiin niiden nähdä vastaavan melko hyvin toisiaan. Kahdentoista pelaajan kohdalla pelaamisen loppuminen liittyi varsin suoraan suunnittelijoiden negatiivisiksi hahmottamiin seikkoihin. Lisäksi lopuista neljästä pelaajasta kaksi oli ilmaissut kokemuskäyrissään negatiivisia tunteita epäsuhtaisiin

pelaajavastuksiin liittyen, vaikka pelaaminen näissä tapauksissa olikin jatkunut vielä näiden havaintojen jälkeen.

Taustatietojen keräämisen yhteydessä kysyin myös avoimella kysymyksellä, minkälaisia tai mitä ovat ne keskeiset asiat, joita tutkittavat kokivat *Cabalsin* tarjoavan pelaajille. Suunnittelijoiden vastauksissa ensisijaisesti esiin nousivat viittaukset moninpeliin ja sosiaaliseen kilpailuun, jotka mainitsi viisi suunnittelijaa kahdeksasta. Keräily, digitaaliset kortit ja pakan rakentaminen eri muodoissaan mainittiin neljä kertaa. Seuraavaksi eniten mainintoja saivat pelin teema, maailma ja yleistunnelma, pelin mobiili luonne ja monialustatuki sekä *Cabalsin* tarjoama haaste, jotka kaikki esiintyivät yhteensä kolme kertaa suunnittelijoiden vastauksissa. Pelaajat puolestaan näkivät digitaaliset kortit ja pakan rakentamisen keskeisenä elementtiä; tämän oli maininnut kaikkiaan seitsemän pelaajaa kuudestatoista. Neljä kertaa pelaajien vastauksissa esiintyivät sekä pelin strategiset elementit sekä miellyttävä teema ja yleistunnelma. Kahdesti pelaajien vastauksissa mainittiin moninpeli, sopivan kevyt pelimekaniikka sekä se, että *Cabals* tarjoaa ”jotain uudenlaista”. Näiden vastausten kohdalla suunnittelijat näkivät siis moninpin ja sosiaalisen kilpailun selvästi pelaajia tärkeämpänä, mutta molemmat ryhmät hahmottivat kortit ja pakan rakentamisen keskeiseksi tekijäksi samoin kuin teeman ja pelin yleisen tunnelmankin. Suunnittelijat pitivät tärkeinä myös pelin mobiilia luonnetta ja monialustatukea sekä pelin tarjoamaa haastetta, mutta näitä kumpaakaan eivät pelaajat avoimissa vastauksissaan maininneet.

## 5 POHDINTAA JA JOHTOPÄÄTÖKSIÄ

Tässä luvussa kertaan työn tavoitteet ja tarkastelen tutkimuksen keskeisimpiä tuloksia tutkimusprosessin tuottaman ymmärryksen valossa. Lisäksi käsittelen käyttämäni menetelmän soveltuvuutta kokemusten tutkimiseen, jonka jälkeen pohdin tutkimuksen luotettavuutta. Lopuksi tarkastelen tutkimuksen yleistä merkitystä ja alustan lyhyesti mahdollista jatkotyöskentelyä tässä työssä esittelemäni tutkimuksen pohjalta.

### 5.1 Kuinka suunnittelija ja pelaaja kohtaavat

Tämän pro gradu -tutkimuksen keskeisenä tavoitteena on kuvailla ja ymmärtää pelikokemusta, sen muodostumista ja muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä, sekä vertailla tapausesimerkiksi valitun pelin suunnittelijoiden olettamia ja tätä peliä ensikertaa pelaavien henkilöiden todellisia kokemuksia toisiinsa. Tutkimus on luonteeltaan kvalitatiivinen, vaikka olenkin tehnyt keräämästäni aineistosta määrällisiä yhteenvetoja tulkintojeni tueksi. Kyseessä on kuvaileva ja ymmärtävä tutkimus, jonka tarkoituksena pyrkiä vastaamaan kysymyksiin ”miten” tai ”minkälainen”. Syiden etsiminen ja kysymykseen ”miksi” vastaaminen on puolestaan kokonaan oman tutkimuksensa paikka. Tästä huolimatta on mahdollista tehdä olemassa olevan ja tutkimuksen tuottaman tiedon pohjalta eräänlaisia valistuneita arvauksia siitä, miksi tietyt tulokset ovat sellaisia kuin ovat. Tässä tutkimuksessa olen ensisijaisesti etsinyt vastauksia seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

1. Minkälaisen kokemuksen suunnittelijat olettavat valmiin pelinsä tuottavan sitä ensikertaa pelaaville ja millaiseksi nämä pelaajat oman kokemuksensa tosiasiallisesti hahmottavat?
2. Mitkä ovat merkittävimmät erot ja yhtäläisyydet suunnittelijoiden olettamien ja ensikertalaispelaajien todellisten kokemusten välillä?

Käytännössä edellinen luku yhteenvetoiineen muodostaa kattavan vastauksen näihin kysymyksiin, alaluku 4.3 erityisesti jälkimmäiseen, mutta on paikallaan nostaa muutama keskeinen seikka vielä kertaalleen esiin. Lähtökohtainen esiymmärrys aiheesta antoi olettaa, ettei pelikokemus ole koskaan täysin suunnitellun kaltainen. Suunnitellut ja toivotut kokemukset välittyvät pelaajalle epäsuorasti pelin dynamiikan kautta, ja erilaisten pelaajien toimiminen vuorovaikutuksessa pelin kanssa voi johtaa hyvin

erilaisiin kokemusten, merkitysten ja tulkintojen ilmenemismuotoihin. Se mitä peli sisältää on eri asia kuin se, miten peli toimii suhteessa pelaajaan. Kuten Nieminen & Pantti (2012, 108) esittivät, mediatekstit ”asettavat vastaanottajalle rajat mahdollisten merkitysten tuottamisen suhteen ja toisaalta vastaanottajan kyky tulkita tekstiä rajoittaa merkitysten rakentamista”. Tässä tutkimuksessa ja näiden tutkittavien kohdalla asia oli havaittavissa jo aineiston yleisluontoisessa tarkastelussa, jossa suunnittelijoiden ja pelaajien laatimien kuvaajien voitiin nähdä olevan kokonaisuuksina melko erilaisia. Sen sijaan suunnittelijoiden kokemuskäyristä voitiin havaita keskenään jonkinasteista yhdenmukaisuutta, mikä indikoi suunnittelijoiden keskuudessa vallitsevan tietyssä määrin samankaltaisia näkemyksiä *Cabalsin* tuottamasta kokemuksesta.

Tutkimusta edeltäneissä keskusteluissa tuli selväksi, että *Cabalsin* tekemistä aloittaessaan suunnittelijoiden tarkoituksena oli luoda peli, jollaista he itse haluaisivat pelata. Tiedossa oli myös alkuperäisten pelinkehittäjien vahva mieltymys keräilykorttipeleihin, erityisesti *Magic: the Gatheringiin*. Kerättyjen taustatietojen valossa esiin nousee kaksi seikkaa, joiden voidaan nähdä osaltaan selittävän ryhmien tuottamista kokemuskäyristä löytyneitä eroja. Ensinnäkin yksitoista pelaajaryhmään kuulunutta kertoi, etteivät he ole pelanneet *Magic: the Gatheringia* lainkaan, mutta neljäsosa suunnittelijoista kertoi pelaavansa sitä usein ja toinen neljäsosa ainakin silloin tällöin. Toinen ja tärkeämpi seikka on, että yli 40 prosenttia pelaajista ilmoitti pelaavansa usein erilaisia selain- ja kasuaalipelejä ja lisäksi toiset lähes 40 prosenttia ainakin silloin tällöin, mutta suunnittelijat eivät ilmoittamansa mukaan pelanneet tämäntyyppisiä pelejä käytännössä lainkaan.

Pelaajien joukosta onkin hahmotettavissa niin sanottu kasuaalipelaajien ryhmä, jonka keskuudessa erityisesti *Cabalsin* korkeahko oppimiskynnys ja suurehko vaikeustaso koettiin negatiivisiksi asioiksi. Voidaankin melko turvallisesti sanoa, että he eivät vastaa *Cabalsiin* sisäänkirjoitettua pelaajamallia, eli he eivät kuulu pelin kohderyhmään. Tämä heijastuu yleisen tason yhteenvetoihin kuten siihen, että suunnittelijoiden oletukset pelaajien kokemuksista olivat jonkin verran positiivisempia luonteeltaan kuin mitä pelaajien merkinnät antoivat ymmärtää, mikä seikka on pidettävä mielessä tuloksia tarkasteltaessa. Suunnittelijoiden kokemuskäyrissä suurimmat positiivisluontoiset hetket painottuivat aikaan, jolloin pelaamista on tapahtunut jo jonkin verran, oppimiskynnys todennäköisesti ylitetty ja itse pelaaminen tuottaa positiivisia kokemuksia.

Silmiinpistävimmin suunnittelijoiden ja näiden niin kutsuttujen kasuaalipelaajien erot nousivat esiin juurikin tarkasteltaessa näitä keskeisiä positiivisluonteisia merkintöjä. Pelaajien kuvaajissa näistä merkinnöistä lähes kolmasosa liittyi estetiikkaan, ja yleistäen voitaneen sanoa, että kasuaalipelaajien kohdalla positiivisimman vaikutuksen pelissä teki sen ulkoasu, jonka jälkeen negatiivisten tuntemusten määrä lisääntyi sitä mukaa kun pelin oppimiskynnys ja vaikeustaso alkoivat hahmottua. Tulee kuitenkin muistaa, että sama yksittäinen tekijä voi merkitä eri henkilöille eri asiaa. Jotkut saattavat nähdä suuren haasteen ja korkean oppimiskynnyksen positiivisina tekijöinä kun taas toisten kohdalla tämänkaltaiset seikat voivat tappaa kiinnostuksen heti alkuunsa. Esimerkiksi Kultima & Stenros (2010) muistuttavat, kuinka kasuaalipelaajille suunnatuissa peleissä näitä kynnyksiä tulee laskea, mutta toisten pelaajien kohdalla sama kynnyks tai haaste saattaa olla asia, joka tekee pelistä merkityksellisen. Suunnittelijat pitivätkin moninpeliä, sosiaalista kilpailua sekä *Cabalsin* tarjoamaa haastetta selvästi pelaajia tärkeämpinä *Cabalsin* tarjoamina asioina. Molemmat ryhmät hahmottivat kuitenkin kortit ja pakan rakentamisen merkityksellisiksi tekijöiksi samoin kuin teeman ja pelin yleisen tunnelmankin.

Mainituista ryhmien välisistä eroavaisuuksista huolimatta keskeinen havainto on, että kokonaisuutena suunnittelijoiden voidaan sanoa tämän tutkimuksen puitteissa tunnistaneen omaan kokemuspohjaansa, tietämykseensä ja intuitioonsa pohjautuen varsin hyvin oman pelinsä vahvuudet ja heikkoudet. Suunnittelijoiden positiivisiksi hahmottamat asiat saivat positiivista vastakaikua pelaajien keskuudessa ja suunnittelijoiden ongelmallisina näkemät seikat olivat jopa yllättävän suurella prosentilla juuri niitä tekijöitä, joita pelaajat pitivät negatiivisina, ja jotka saivat heidät lopettamaan pelaamisen. Peräti kahdentoista pelaajan kohdalla pelaamisen loppuminen liittyi varsin suoraan suunnittelijoiden negatiivisiksi hahmottamiin tekijöihin. Huomionarvoista on, että nämä sekä suunnittelijoiden että pelaajien negatiivisiksi hahmottamat seikat liittyivät pääsääntöisesti juuri samoihin asioihin (monimutkaisuus, pelaajien epätasaväkiset voimasuhteet), jotka mm. Burgun (2012, 43, 148) on todennut kritiikissään keräilykorttipelien ongelmakohdiksi.

Aineistoanalyysin myötä tapahtunut kokemuskäyrien pisteiden eli tutkittavien mielestä merkityksellisten seikkojen jakautuminen eri kategorioihin antoi myös ajateltavaa. Luvussa 2 esitin, kuinka suunnittelijoiden luomat mekaniikat välittyvät pelaajille

epäsuorasti dynamiikan synnyttämien esteettisten kokemusten kautta, ja että suunnittelijat ja pelaajat tarkastelevat peliä tällä tavoin vastakkaisista suunnista. Kun lisäksi muistetaan käyttämäni koeasetelma, jossa pyysin suunnittelijoita kuvailemaan nimenomaan *olettamaansa pelaajan kokemusta*, on mielenkiintoista, että suunnittelijat tästä huolimatta kiinnittivät ryhmänsä sisällä pelaajia enemmän huomiota käytettävyyteen ja oppimiskynnykseen liittyviin seikkoihin; asioihin, jotka ovat enemmän tai vähemmän sidoksissa pelin mekaniikkaan ja sääntöihin. Pelaajien huomio kiinnittyi puolestaan selvästi suunnittelijoiden oletuksia enemmän itse pelaamiseen liittyviin seikkoihin, kuten esimerkiksi MDA-mallin mukainen ajattelu omalla tavallaan antaakin ymmärtää. Asia korostuu, kun huomioidaan, että muutamat pelaajien kokemuskäyristä olivat hyvin lyhyitä, vain 5–7 merkinnän mittaisia. Kahdesta näistä löytyi vain yksi itse pelaamista käsittelevä merkintä ja eräässä näistä lyhyimmistä kokemuksen kuvaajista pelaaminen oli loppunut jo pelin tutoriaalin tarkasteluun, eikä siitä löytynyt varsinaiseen pelitilanteeseen liittyviä merkintöjä lainkaan.

## 5.2 Menetelmän soveltamisesta

Pääasiallisten tutkimuskysymysten lisäksi mielenkiintoni kohdistui tietyssä määrin siihen, kuinka kokemuskäyrät soveltuvat pelikokemuksen tutkimiseen. Nyt tekemäni tutkimuksen perusteella vastaus näyttäisi olevan: varsin hyvin. Kujalan ym. (2011) pilottitutkimuksen valossa oli jo tiedettyä, että kokemuskäyrät ovat kustannustehokas menetelmä käyttäjäkokemusten tutkimiseen, ja että niiden avulla on mahdollista saada monipuolista laadullista informaatiota sekä myös määrällistä dataa kokemuksen muodostumisesta. Tämä osoittautui paikkansapitäväksi. Lähtökohtaisesti en kuitenkaan ollut kaikilta osin tyytyväinen aiemmissa tutkimuksissa käytettyyn asetelmaan, jossa tutkittavat piirsivät kuvaajiaan tutkijoiden ollessa läsnä ja merkittävästi tutkittavien tapahtumien jälkeen. Koska näin laaditut kuvaajat perustuivat tutkittavien muistikuviiin heidän omista kokemuksistaan, ne eivät paljastaneet kokemusten kaikkia yksityiskohtia, vaan nämä muistikuvat painottuivat tutkittavan kokemuksen alku- ja loppuvaiheisiin liittyviin seikkoihin.

Tämän vuoksi omassa tutkimuksessani pelaajat laativat kokemuskäyränsä itsenäisesti heille jaetun ohjeistuksen mukaisesti pelaamisensa ohessa. Menettelytavan etuna on, että tutkittavat suhteuttavat kutakin uutta kokemusta tai kokemukseensa vaikuttavaa

asiaa juuri kyseisellä hetkellä tai pian sen jälkeen edelliseen merkintään, jonka vuoksi oletan laaditun kuvaajan olevan totuudenmukaisempi edustaen paremmin kunkin tuntemuksen tai kokemuksen laatua ja voimakkuutta ilmenemishetkellään. Lisäksi tällä tavoin on mahdollista kerätä yksityiskohtaisempaa dataa kuin jälkikäteen laadittujen kuvaajien avulla, joissa näkyisivät vain päällimmäiseksi mieleen jääneet muistikuvat. Aineistoa tarkasteltaessa etenkin pisimmät ja yksityiskohtaisimmat keräämäni kuvaajat antavat olettaa, että kokeiluni oli tämän suhteen onnistunut ja toteuttamani muutokset tutkimukselle eduksi.

Käytännön työhön liittyen eräs kokemuskäyrien etu hahmottui kokonaisuudessaan vasta itse tutkimusprosessin myötä. Mikäli tutkittavien kokemuksista pyritäisiin saamaan otetta esimerkiksi syvähaastattelujen avulla, pitäisi nauhoitetut haastattelut ensin litteroida kirjoitetuksi tekstiksi, jonka jälkeen niistä pääsisi etsimään tutkimuksen kannalta merkityksellisiä seikkoja, jotka tutkija tämän jälkeen koodaisi, luokittelisi ja teemoittelisi. Nyt käytetyn tutkimusasetelman puitteissa kokemuskäyrien tärkeä piirre on, että nämä merkitykselliset seikat ovat niistä jokseenkin suoraan nähtävissä. Koska tutkittavia oli ohjeistettu merkitsemään kuvaajille kaikki merkityksellisinä pitämänsä asiat, ei tutkijan tarvitse niitä erikseen etsiä esimerkiksi laajan haastatteluaineistoista litteroidun tekstimassan seasta. Tärkeää on myös se, että tutkittavat saavat merkitä vapaasti mielestään tärkeitä asioita ilman, että tutkija niistä erikseen kysyy, mikä minimoi tältä osin tutkijan aiheuttaman ulkopuolisen vaikutuksen tutkittaviin.

Kokemuskäyriässä on myös omat heikkoutensa, jotka on syytä tiedostaa. Menetelmän avulla kerätty aineisto ei saavuta esimerkiksi sellaista kielellistä rikkautta ja kuvailevuutta kuin vaikkapa haastattelujen tuottama materiaali. Valitsemani toimintatapa ja tutkimusta edeltäneet menetelmäkokeilut osoittivat myös tarpeen kiinnittää erityistä huomiota tutkimukseen osallistuville henkilöille jaettavan ohjeistuksen laatimiseen. Koska tutkija ei ole läsnä tutkimustilanteessa, ohjeistuksen tulee olla kattava mutta selkeä, lyhyt ja ymmärrettävä. On myös muistettava, että virheen tai virheellisen tulkinnan mahdollisuus on aina olemassa, kuten omalla tavallaan kävikin toteen yhden suunnittelijan kohdalla. Tässä tapauksessa kyseinen seikka ei kuitenkaan aiheuttanut ylimääräisen pohtimisen ja päänvaivan lisäksi muuta haittaa tutkimukselle. Nähdäkseni menetelmä on nykyisessä muodossaan myös suhteellisen aikaa vievä ja vaatii tutkittavilta sitoutumista. Toisten ihmisten kokemukseen kiinni

pääseminen ei ole kuitenkaan helppoa, ja tämänkaltaisen tutkimuksen onnistuminen millä hyvänsä menetelmällä vaatii tutkittavilta suopeaa suhtautumista sekä jonkinasteista panostusta.

Kysyin tutkimuksen jälkeen myös tutkittavien mielipiteitä käytetystä menetelmästä. Suunnittelijat pitivät menetelmää lähes järjestään toimivana, havainnollisena ja mielenkiintoisena. Erään pelintekijän mielestä käyrien piirtäminen oli jopa ”erinomainen tapa kerätä tietoa kokemuksista”. Myös pelaajien mielipiteet tutkimuksesta ja käytetystä menetelmästä olivat varsin positiivisia. Kokemuskäyrien piirtämisen koettiin olevan ”melko helppoa, yksinkertaista ja nopeaa hommaa”. Toisaalta yksi pelaajista kommentoi kokemuskäyrän miettimisen olevan

”hankalaa, mutta toisaalta se saattaa vaikuttaa selkeyttävästi sanallisten kuvausten antamisessa, eli jos piirrän pisteen selvästi jommallekummalle puolen x-akselia, niin luultavasti olen vähemmän tulkinnanvarainen sanallisesti.” (P14).

Erään tutkimukseen osallistuneen mukaan ”oli jännä huomata ikään kuin ‘historia’ siitä, miten pienet asiat ovat vaikuttaneet pelikokemukseen”. Menetelmää kiitettiin useampaan kertaan siitä, että se mahdollisti tutkittavien itsenäisen työskentelyn; tutkimukseen osallistuminen ei ollut aikaan tai paikkaan sidottua. Eräs tutkimukseen osallistuneista ruoti palautteessaan ansiokkaasti menetelmän negatiivisia puolia:

”Menetelmä häiritsi hieman pelaamista. Pelasin useita kertoja, mutta paperi ei ollut mukana välttämättä joka kerta ja jotenkin vaikea kirjoittaa ylös jos kokemus muuttui. Piti olla ”tutkimuspeliasenne” jotta sain jotain ylös. Tämä sitten vastavuoroisesti häiritsi pelaamiseen keskittymistä. Pelikokemukseni keskittyi aika paljon siihen miten peli eteni tai etenikö ollenkaan, ei niinkään visuaalisiin aspekteihin. En oikeastaan tiennyt haettiin pelin toiminnallisuuteen liittyviä kulmia vai pelkästään pelin toiminnallisuuden ulkopuolisia vaikutteita.” (P09).

Oman pelaamisen tarkasteleminen luo uusia merkityksiä ja vaikuttaa väistämättä pelikokemukseen, aivan kuten kyseinen pelaaja oli havainnutkin. Hän mainitsee myös, ettei oikein tiennyt mitä asioita käyrälle olisi pitänyt merkitä. Nähdäkseni tämä voidaan tulkita siten, että hän on selvästi pohtinut asiaa ja kirjannut ylös nimenomaan itse tärkeinä pitämiään asioita ilman ulkopuolista vaikutusta. Monille tutkimukseen osallistuneista kyseessä oli ensimmäinen kerta, kun he eksplikoivat oman kokemuksensa muodostumista. Tämänkaltaisen itsensä tarkkailu koettiin kiinnostavaksi, vaikkakin eräässä tapauksessa ”hetkittäin tapahtunut peliin syvälle



uppoaminen siirsi kokemuksen tarkkailun väkisinkin taka-alalle, ja jälkikäteen oli hieman hankalampi tavoittaa juuri tapahtuneen kokemuksen olemusta”. Yleisesti ottaen tutkittavat pitivät menetelmää kiinnostavana ja ennakko-oletuksistani poiketen melko vaivattomana sekä omien sanojensa mukaan ”koehenkilöystävällisenä”.

Kaiken kaikkiaan nyt saadut tulokset ovat sopusoinnussa sen otaksuman kanssa, että kokemuskäyriä voidaan hyödyntää joustavasti monenlaisten käyttäjäkokemusten tutkimisessa. Tekemäni tutkimus näyttää osaltaan toteen, kuinka kokemuskäyrien avulla on mahdollista paitsi hahmottaa kokemuksen kulku ja laatu, myös tunnistaa sekä kokemukseen positiivisesti että negatiivisesti vaikuttavia yksittäisiä tekijöitä. Menetelmän vahvuus on ennen muuta siinä, että sen avulla voidaan verrattain helposti kerätä selkeää ja havainnollista dataa juuri niistä seikoista, jotka tutkittavat itse kokevat merkityksellisiksi kun tutkimuksen kohteena ovat heidän omakohtaiset kokemuksensa ja sen muodostumiseen vaikuttavat tekijät. Kokemusten tutkijan työkalupakkiin kokemuskäyrät vaikuttaisivatkin olevan varsin käyttökelpoinen lisä.

### **5.3 Tutkimuksen luotettavuudesta**

Muun muassa Perttulan (1995, 4, 97–98) mukaan tutkittavan ilmiön ja käytettävien menetelmien yhteensopivuus on luotettavan tutkimuksen perusedellytys, ja tutkijan tulee menetelmää valitessaan ymmärtää, mitä menetelmän avulla voidaan saavuttaa. Kokemuskäyrien on edellä useaan otteeseen todettu olevan soveltuva menetelmä kokemusten tutkimiseen, joten luotettavuuden ehtojen voidaan katsoa näiltä osin täyttyvän. Pohdin etukäteen varsin paljon annetun ohjeistuksen ja esimerkkikuvaajan (ks. liite 1) mahdollista vaikutusta kerättävään aineistoon, ja tähdensinkin sekä suunnittelijoille että pelaajille tehtävänannon yhteydessä, että kyseinen kuvaaja on ainoastaan esimerkki, jonka tarkoitus on auttaa menetelmän perusajatuksen hahmottamisessa. Olin kuitenkin asiasta hieman huolissani, joten kysyin tästä vielä erikseen kuvaajien laatimisen jälkeen taustatietoja kerätessäni. Seitsemän suunnittelijaa kahdeksasta kertoi, ettei annettu ohjeistus vaikuttanut heidän kuvaajiensa piirtämiseen. Kahdeksas mainitsi, että ”esimerkki ohjeisti täyttämässä ja mahdollisesti myös vaikutti tuloksiinkin jollain tasolla”, muttei tarkentanut sen enempää. Kuudestatoista pelaajasta yhdeksän sanoi, että ohjeistuksen mukana ollut esimerkkikäyrä vaikutti tai saattoi jossain suhteessa vaikuttaa heidän omien kokemuskäyriensä laatimiseen, mutta

seitsemän mielestä mallina olleella käyrällä ei ollut vaikutusta. Myöntävästi vastanneet tarkensivat vastauksiaan muun muassa seuraavasti:

”saattoi vaikuttaa mutta niin vähän tai huomaamattomasti, että mahdoton sanoa oikeasti että vaikuttiko se vai ei.. ehkä se helpotti oman käyrän tekemistä vaikka oma käyrä oli hyvinkin erilainen kuitenkin.” (P4).

”Ehkä hieman suuntaa antavasti, koska pyrin löytämään sekä hyviä että huonoja puolia pelistä. Ehkä ilman mukana tullutta käppyrää olisin saattanut jättää hyvät asia vähemmälle huomiolle. Ilman tarkkaa ohjeistusta taas tuskin olisin ymmärtänyt huomioida ennen pelin aloittamista tulleita kokemuksia.” (P7).

Kyseisten yhdeksän joukkoon kuuluneet tutkittavat totesivat myös, että graafinen ohjeistus ”ei nyt sinänsä vaikuttanut arvioon pelistä, mutta antoi neutraalin mallin kuinka tehdä” ja että se ”toimi paremminkin vinkkinä että miten lomake täytetään”. Lisäksi kommentoitiin, että ohjeistus selvitti ”missä muodossa kokemuskäyrän selitykset haluttiin ja jopa ehkä minkälaista infoa voi laittaa” sekä ”antoi osviittaa siitä, kuinka monta pistettä käppyrässä oletetaan olevan”. Yleisesti ottaen tutkittavien kommentit antavat ymmärtää, ettei annettu ohjeistus ole vaikuttanut merkittävässä määrin vääristävästi kerättyihin kokemusten kuvauksiin. Asia on todettavissa myös käytännössä, kun verrataan ohjeistuksen mukana tullutta esimerkkiä tutkittavien laatimiin kuvaajiin.

On luonnollista ja jopa suotavaa, että hermeneuttisen ajattelun mukaisesti ymmärrykseni tutkittavasta kohteesta on syventynyt ja siten väistämättä myös muuttunut tutkimuksen edetessä. Myös perusvalinnat esimerkiksi tutkimuskohteen ja -kysymyksen suhteen juontuvat osaltaan tutkijasta itsestään ja tämän aiheita kohtaan koskevasta kiinnostuksesta. Olen kuitenkin tietoisesti pyrkinyt säilyttämään koko tutkimusprosessin ajan neutraalin ja objektiivisen suhtautumisen aiheeseen. Keräämääni aineistoa olen käsitellyt mielestäni johdonmukaisesti, kattavasti sekä yksityiskohtaisesti, ja perustanut ymmärrykseni ja tulkintani tutkittavien tuottamaan aineistoon välttäen tietoisesti liittämästä omia henkilökohtaisia merkityksiäni tähän yhteyteen. Samaa objektiivisuutta olen noudattanut myös tutkimuksen raportoinnissa. Tekemäni ratkaisut perusteluineen olen kuvannut mahdollisimman tarkasti sekä totuuden- ja johdonmukaisesti, jotta lukija pystyisi saamaan luotettavan kuvan tutkimuksesta kokonaisuudessaan. Edellä mainitut seikat lisäävät kukin osaltaan tutkimuksen validiteettia ja siten myös saatujen tulosten painoarvoa.

Laadullisen tutkimuksen reliabiliteetin keskeisiksi tekijöiksi nähdään yleisesti aineiston riittävyys sekä analyysin arvioitavuus ja toistettavuus. Analyysin arvioitavuus on suoraan sidoksissa tutkimuksen kattavaan ja yksityiskohtaiseen raportointiin, johon olen työssäni pyrkinyt. Mitä aineiston riittävyyteen tulee, keskeinen käsite tähän liittyen on aineiston niin sanottu kylläntyminen. Oleellinen kysymys onkin, olisiko suurempi tutkittavien määrä syventänyt ymmärrystäni tutkittavasta ilmiöstä. On toki mahdollista, että vielä laajemman aineiston avulla suuret linjat olisivat saattaneet nousta vahvempina näkyviin samalla kun yksityiskohdat olisivat sulautuneet massaansa. Uskaltaisin kuitenkin väittää, että nyt kerätyn aineiston perusteella on ollut mahdollista saada riittävän selkeä kuva oletetun ja tosiasiallisen kokemuksen muodostumisesta keskeisine piirteineen. Tämän tutkimuksen ei sinällään voida sanoa varsinaisesti todistavan esimerkiksi luvussa kaksi esitettyä, Hallin (1980, 131) ajatuksiin pohjautuvaa vastaavuuden vaatimusta todeksi, vaan tulokset ennemminkin omalta osaltaan havainnollistavat kyseistä teoriaa. Alasuutarin (2011, 241) mukaan laadullisessa tutkimuksessa haetaan ”yleistämisen sijaan selitystä erilaisten, lajissaan ehkä hyvinkin epätyypillisten tapausesimerkkien avulla konstruoidulle *ilmiölle sen* (kysymyksenasettelun kannalta) *olennaisissa piirteissään*”, jonka tavoitteen voidaan mielestäni nähdä tässä tutkimuksessa täyttyneen. Yleistämisen sijaan kyseessä voidaan ajatella olevan esimerkki yleisestä.

Tutkimukseen sisältyy luonnollisesti useita epävarmuustekijöitä, jotka tulee tiedostaa, mutta jotka on tietyiltä osin vain hyväksyttävä. Tutkittavien valinnassa käytin tarkoituksenmukaista otantaa, mikä tässä tapauksessa tarkoittaa sitä, että pelaajaryhmään kuuluvat tutkittavat olivat henkilöitä, joiden voitiin katsoa olevan *Cabalsin* ensikertalaispelaajia. Valtaosa pelaajista löytyi omasta tuttavapiiristäni sekä opiskelutovereista, mikä herättää väistämättä kysymyksiä. Onko olemassa riski, että tutut henkilöt yrittäisivät miellyttää minua tai pyrkiä jollain tavoin niin sanotusti pätemään tai säilyttämään kasvonsa? Entä jos he tietävät peliyrityksen paikalliseksi? Ovatko kokemuksen kuvaukset tällöin liian positiivisia? Jollain tutkittavalla saattaa hänen itsensä tiedostamattakin vaikuttaa esimerkiksi ajatus, ettei kotimaisia pelejä kritisoida. Pidemmälle pohdittaessa esiin nousee monenlaisia spekulatiivisia tekijöitä, joita on yksinkertaisesti mahdotonta tietää. Esimerkiksi tutkittavan oma tai lähipiirissä tapahtunut sairastuminen, onnettomuus tai oikeastaan lähes mikä tahansa seikka saattaa vaikuttaa kokemuksen kuvaukseen. Lisäksi ongelmakohta saattaa olla esimerkiksi siinä, että yksin tietokoneen ääressä kokemusta pohtiessaan tutkittava ei välttämättä jaksa tai viitsi paneutua asiaan yhtä seikkaperäisesti kuin vaikkapa haastattelussa tai muussa

vastaavassa vuorovaikutustilanteessa. Pelaajat ovat myös pelanneet ja laatineet kokemuskäyränsä toisistaan poikkeavissa paikoissa ja tilanteissa, mikä osaltaan vaikuttaa kokemukseen. Koska kyseessä on mobiilipeli, jota voi pelata ja joka on tarkoitettu pelattavaksi missä vain, olisi tutkimustilanteen vakiointi tämän suhteen toisaalta saattanut jopa vääristää kokemuksen kuvausta.

Alasuutarin (2011, 40–41) mukaan laadullisessa tutkimuksessa havaintojen yhdistämisen idea on siinä, että mikäli ”useat informantit antavat toisistaan riippumatta saman lähdetiedon, sitä voi yleensä pitää luotettavana”. Näin on myös tämän tutkimuksen kohdalla. Keskeiset johtopäätelmät perustuvat aineistosta tehtyihin yhteenvetoihin, ja yksittäiset tekijät ovat sulautuneet luontevasti havaintojen joukkoon. Olen kuitenkin nostanut aineiston analyysissä esiin myös merkityksellisen tuntuisia yksittäisiä havaintoja, mikä kertoo mielestäni osaltaan huolellisesta aineiston läpikäynnistä. Oleellista on myös se, että kokemuskäyriä tutkiessani ne vaikuttivat rehellisiltä ja todentuntuisilta kokemuksen kuvauksilta sisältäen uskottavaa kritiikkiä, joten liian positiivisten kuvausten antamisesta pelaajia ei nähdäkseni voi syyttää. Menetelmä itsessään on yhtä luotettava kuin kuvaajan laatijan näkemys omasta kokemuksestaan, edellyttäen että tutkittava kuvaa totuudenmukaisesti omaa kokemustaan. Mikään aineistossa ei anna ymmärtää, etteikö näin myös olisi. Tietosuojan näkökulmasta vastaajille tehtiin selväksi, että vastaukset käsitellään anonymistisesti siten, ettei yksittäisiä vastaajia voida tutkimuksen raportoinnista tunnistaa sekä myös, ettei kysyttyjä tunniste- ja yhteystietoja luovuteta ulkopuolisille tai käytetä muualla kuin tässä tutkimuksessa, mikä osaltaan lisää tutkijan ja tutkittavien välistä luottamusta. Kaiken kaikkiaan uskon tutkittavien olleen tutkimukseen sitoutuneita ja tuottamansa aineiston olevan luotettava kuvaus heidän todellisista kokemuksistaan.

## **5.4 Tutkimuksen merkitys ja mahdollinen jatko**

Tekijän kannalta pro gradu -tutkielman ensisijainen tehtävä on toimia opinnäytteenä. Useissa yhteyksissä vastaan on tullut fraaseja, kuten ettei tämäntyyppisen tutkielman tavoitteena ”ole tuottaa uutta tieteellistä tietoa, muodostaa merkittäviä uusia hypoteeseja tai kehittää uusia teorioita” (Talja 2012, 1). Nähdäkseni on silti suotavaa (ja myös tekijää motivoivaa), että työllä olisi jollain tavoin laajempaakin kuin yksilötason merkitystä. Johdannossa kirjoitin, kuinka etenkin pienemmissä ja riippumattomissa

tuotannoissa peliyritykset tai suunnittelijat eivät juurikaan tee käyttäjätutkimusta, vaan pelintekijät nojaavat työssään enemmän tai vähemmän vaistonvaraisesti erilaisiin oletuksiin käyttäjistä sekä omaan henkilökohtaiseen kokemukseensa, tietämykseensä ja intuitioonsa. Pelintekijöiden kanssa käytyjen keskustelujen perusteella osoittautui, että näin oli myös *Cabalsin* kohdalla. Tämän vuoksi on kiinnostavaa ja myös tärkeää pyrkiä selvittämään kuinka suunnittelijoiden käsitykset pelikokemuksesta vastaavat pelaajien arkitodellisuutta. Otaksuin myös, että tutkimuksen myötä esiin saattaa nousta seikkoja, jotka voivat olla pelintekijöiden keskuudessa jollain tasolla tiedostettuja, mutta jotka ovat silti jääneet pelintekoprosessissa huomioimatta. Lähtökohtaisesti ajattelin, että tämänkaltaisen tutkimus saattaa osaltaan auttaa pelintekijöitä (ja luonnollisesti myös pelaajia) ymmärtämään paremmin sekä pelikokemuksen monimuotoisuutta että itse suunnittelun kohdetta, peliä.

Kokemuskäyrien laatimisen jälkeen pyydetty palaute osoittaa, että näin myös tapahtui. Tutkimus oli pelintekijöiden näkemyksen mukaan mielenkiintoinen ja hyödyllinen, ja he kokivat heille entuudestaan tuntemattoman menetelmän toimivaksi ja tarkoituksenmukaiseksi. Suunnittelijoilta saatu palaute oli seuraavankaltaista:

”Oikein mielenkiintoinen. Uskon että tällä menetelmällä kyllä paljastuu pelistä tärkeimmät kompastuskivet mihin käyttäjät törmäävät ja mitä kehittäjänä on ehkä jättänyt huomioimatta. Myös jo itsessään oman pelin jokaisen elementin järjestelmällinen miettiminen ja vaiheiden jakaminen kokemuksen kannalta positiivisiin ja negatiivisiin auttaa asiassa.” (S3).

”Aiheena yllättävän paljon aikaa vievää, kun asiaan alkoi paneutua. En ole vastaavanlaista kaaviomallia nähnyt kyselyssä, mutta mielestäni toimiva malli. Lopullinen piirros osoitti selkeästi mikä on omasta mielestä *Cabalsin* heikko alue.” (S5).

”Tutkimuksen perusteella nykyisten käytettävyyks tulee varmaankin parantumaan ja tulevien pelien kehityksessä otetaan huomioon tutkimuksen myötä syntyneitä ajatuksia.” (S4).

”Mielestäni käyrien piirtäminen oli erinomainen tapa kerätä tietoa kokemuksista.” (S7).

Niin opinnäytetyöhön liittyvä kuin kaikki muukin tutkimus tulisi rajata siten, että asetettuihin kysymyksiin pystytään myös vastaamaan. Nähdäkseni olen tässä myös onnistunut. Työssäni olen vertaillut suunnittelijoiden olettamia ja ensikertalaispelaajien todellisia kokemuksia keskenään, mutta aiheetta on mahdollista laajentaa useaan

avoimena olevaan suuntaan. Esimerkiksi kokemuk kuvauksista löytyneiden yhteneväisyyksien ja eroavaisuuksien taustalla piilevien vaikuttavien tekijöiden etsiminen ja lähempi tarkastelu sekä kysymykseen ”miksi” vastaaminen olisi hyvinkin oman erillisen tutkimuksensa paikka. Myös aloittelevan suunnittelijan ja pidemmän uran tehneen ’konkarin’ ajatusten ja oletusten vertailu saattaisi nostaa esiin mielenkiintoisia seikkoja pelisuunnittelijoiden todellisuudesta. Samoin pidempään jotain tiettyä peliä pelanneiden ja uusien pelaajien ajatusten vertailu voisi olla kiinnostavaa. Kun pelikokemusta tarkastellaan suunnittelun näkökulmasta, kiinnittyy huomio kysymyksiin toivotusta ideaalipelaajasta, pelaajuudesta ja pelaamisen motiiveista. Mistä kaikesta pelinkehittäjä on tietoinen kohteessaan ja itsessään? Kuinka pelinkehittäjän oma pelaajuus todella vaikuttaa? Jotkut pelintekijät saattavat arvostaa peleissä esimerkiksi teknisiä yksityiskohtia, toiset haasteita, kolmannet graafisia hienouksia ja niin edelleen. Kuinka paljon nämä arvostukset heijastuvat heidän suunnittelemaansa peliin ja sen tuottamaan oletettuun kokemukseen? Myös lähtökohtainen pelin ulkopuolisten tekijöiden tarkastelu saattaisi olla palkitsevaa. Lisäksi on selvää, että onnistunut menetelmäkokeilu rohkaisee hyödyntämään kokemukäyriä tai vastaavan kaltaista instrumenttia soveltuviissa tutkimuksen kohteissa myös jatkossa.

Eräs tämän tutkimuksen tuottamista havainnoista on, että vaikka suunnittelijoita pyydettiin kuvailemaan nimenomaan olettamaansa pelaajan kokemusta, kiinnittivät he suhteessa jonkin verran pelaajia enemmän huomiota pelin käytettävyyteen ja oppimiskynnykseen. Kun muistetaan, kuinka pelintekijät positionsa vuoksi tarkastelevat peliä sääntöjen ja mekaniikan kautta sitä suunnitellessaan ja tehdessään, on mielenkiintoista, kuinka he myös pelaajien kokemuksia pohtiessaan kiinnittivät pelaajia enemmän huomiota näihin teemoihin liittyviin seikkoihin, kun taas pelaajien huomio keskittyi suuremmassa määrin itse pelaamiseen liittyviin asioihin. Pintapuolisesti ajateltuna tämä on luonnollista, koska pelintekijät ja pelaajat tarkastelevat peliä lähtökohtaisesti niin sanotusti eri suunnista. On kuitenkin mahdollista, että asialla saattaisi olla suurempaakin käytännön merkitystä, minkä vuoksi tämän näkökulman jatkotutkimus eri pelien, suunnittelijoiden ja pelaajien kohdalla vaikuttaa osaltaan kiinnostavalta. Mikäli laajempi tutkimus tuottaisi samansuuntaisia tuloksia siitä, kuinka suunnittelijat pelaajan asemaan asettuessaan kiinnittävät varsinaisia pelaajia enemmän huomiota suunnittelijapositionsa mukaisiin seikkoihin kuten sovelluksen toimintaan ja käytettävyyteen, saattaisi lisätutkimuksen tuottama ymmärrys auttaa suunnittelijoita

kohdistamaan huomionsa pelaajan kannalta juuri oikeisiin asioihin. Toisaalta on hyvin oletettavaa, että tuotannoissa, joissa on tehty runsaasti käyttäjä- ja pelitestausta ja otettu pelaajat kohderyhmänä eri tavoin huomioon ei kyseisen problematiikan pohtiminen ole edes tarpeen. Tästä huolimatta niissä tapauksissa, joissa pelintekeminen pohjautuu suunnittelijoiden omiin ajatuksiin ja oletuksiin pelaajasta asian tarkemmasta tutkimisesta saattaisi olla hyötyä.

## **5.5 Lopuksi**

Kokonaisuutena tämä pro gradu -tutkimus vastaa mielestäni kattavasti esitettyihin tutkimuskysymyksiin, mutta nostaa samalla esiin uusia mielenkiinnon kohteita. Kun ajatellaan gradututkimusta kaikkienensa, kyseessä on paitsi opinnäyte, myös oppimisprosessi. Uskaltaisin väittää tämän pitävän myös kohdallani paikkansa: ymmärrykseni pelikokemuksesta ja lukuisista siihen liittyvistä asioista samoin kuin käytännön tutkimuksesta ja sen toteuttamisesta on lisääntynyt tutkimuksen aikana merkittävästi. Kaiken kaikkiaan näkisin nyt tehdyn tutkimuksen antaneen arvokasta tietoa siitä, millä tavoin eri asiat sopivat yhteen, mitä suunnittelijan ajatuksissa liikkuu ja mitkä tekijät ovat mukana vaikuttamassa kokonaisuuteen, jonka vastakkaisella laidalla odottaa pelaaja.

# LÄHTEET

- Alexander, J. T., Sear, J., & Oikonomou, A. (2013). An investigation of the effects of game difficulty on player enjoyment. *Entertainment Computing*, 4(1), 53–62.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E. J. (2001). Computer game studies, year one. *Game Studies*, 1(1), 1–4. <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>.
- Aarseth, E. J. (2007). I fought the law: Transgressive play and the implied player. Teoksessa B. Akira (toim.), *DiGRA 2007 Situated Play Conference proceedings*, 130–133. Tokyo: DiGRA & University of Tokyo. <<http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/017.pdf>>.
- Alasuutari, P. (2011). *Laadullinen tutkimus 2.0*. Neljäs, uudistettu painos. Tampere: Vastapaino.
- Arjoranta, J. (2015). *Real-time hermeneutics: meaning-making in ludonarrative digital games*. Jyväskylä studies in humanities, 250. Jyväskylä: University of Jyväskylä.
- Bailey, J. (2008). First steps in qualitative data analysis: transcribing. *Family Practice*, 25(2), 127–131.
- Belk, R. W., Wallendorf, M., Sherry, J. F., & Holbrook, M. B. (1991). Collecting in a consumer culture. Teoksessa R. W. Belk (toim.), *Highways and buyways: naturalistic research from the consumer behavior odyssey*, 178–215. Provo, UT: Association for Consumer Research.
- Berleant, A. (1970/2000). *The aesthetic field: a phenomenology of aesthetic experience*. Christchurch: Cybereditions.
- Björk, S. & Juul, J. (2012). Zero-player games or: what we talk about when we talk about players. *Electronic proceedings of the Philosophy of Computer Games conference 2012*. Madrid: Arsgames. <<http://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>>.
- Burgun, K. (2012). *Game design theory: a new philosophy for understanding games*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Calleja, G. (2011). *In-game: from immersion to incorporation*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Calvillo-Gámez, E. H., Cairns, P., & Cox, A. L. (2010). Assessing the core elements of the gaming experience. Teoksessa R. Bernhaupt (toim.), *Evaluating user experience in games* (pp. 47–71). London: Springer.



- Carroll, N. (2001). *Beyond aesthetics: philosophical essays*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chen, J. (2006). Flow in games. Los Angeles, CA: University of Southern California. <[http://jenovachen.com/flowingames/Flow\\_in\\_games\\_final.pdf](http://jenovachen.com/flowingames/Flow_in_games_final.pdf)>.
- Consalvo, M. (2007). *Cheating: gaining advantage in videogames*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Crawford, C. (1982/1997). *The art of computer game design*. Pullman, WA: Washington State University.
- Crilly, N., Maier, A., & Clarkson, P. J. (2008). Representing artefacts as media: modelling the relationship between designer intent and consumer experience. *International Journal of Design*, 2(3), 15–27.
- Csikszentmihályi, M. (1990). The conditions of flow. Teoksessa M. Csikszentmihályi (toim.), *Flow. the psychology of optimal experience*, 71–93. New York, NY: Harper and Row.
- Dewey, J. (1934/1980). *Art as experience*. New York, NY: Perigee Books.
- Depraz, N., Varela, F. J., & Vermersch, P. (2003). *On becoming aware: a pragmatics of experiencing* (No. 43). Amsterdam: John Benjamins.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion. Teoksessa S. de Castell & J. Jenson (toim.), *Proceedings of Changing Views – Worlds in Play. Digital Games Research Association's Second International Conference*. Vancouver: DiGRA & University of Vancouver. <<http://www.digra.org/dl/db/06276.41516.pdf>>.
- Flick, U. (2009). *An introduction to qualitative research*. Fourth Edition. London: Sage.
- Fullerton, T., Swain, C. & Hoffman, S. S. (2008). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. Second edition. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Gadamer, H. G. (2004). *Hermeneutiikka: ymmärtäminen tieteissä ja filosofiassa*. I. Nikander (toim.). 3. painos. Tampere: Vastapaino.
- Gaudiosi, J. (2013) 'The Sims 4' and other upcoming games to watch. *CNN*. 2.9.2013. <<http://edition.cnn.com/2013/09/02/tech/gaming-gadgets/games-watch-gamescom/>>.
- Gillies, V., Harden, A., Johnson, K., Reavey, P., Strange, V., & Willig, C. (2005). Painting pictures of embodied experience: the use of nonverbal data production for the study of embodiment. *Qualitative Research in Psychology*, 2(3), 199–212. Routledge.
- Habermas, J. (1976). Tieto ja intressi. Teoksessa R. Tuomela & I. Patoluoto (toim.), *Yhteiskuntatieteiden filosofiset perusteet, osa I*, 118–142. Helsinki: Gaudeamus.

- Hall, S. (1980). Encoding/Decoding. Teoksessa S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (toim.), *Culture, media, language: working papers in cultural studies, 1972–79*, 128–138. London: Hutchinson & The Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham.
- Holbrook, M. B., Chestnut, R. W., Oliva, T. A., & Greenleaf, E. A. (1984). Play as consumption experience: the roles of emotion, performance, and personality in the enjoyment of games. *Journal of Consumer Research*, 11 (2), 728–739.
- Huizinga, J. (1938/1980). *Homo ludens: a study of the play element in culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: a formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI workshop on Challenges in Game AI*. San Jose, CA: AAAI Press.  
<<http://www.aaai.org/Papers/Workshops/2004/WS-04-04/WS04-04-001.pdf>>.
- Jakobsson, M. (2011). The achievement machine: understanding Xbox 360 achievements in gaming practices. *Game Studies*, 11(1), 1–22.  
<<http://gamestudies.org/1101/articles/jakobsson>>.
- Juul, J. (2003). The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. Teoksessa M. Copier & J. Raessens (toim.), *Level Up Digital Games Research Conference proceedings*, 30–45. DiGRA & University of Utrecht.  
<<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers: theories and methods for game studies and design*. Acta Electronica Universitatis Tampereensis, 701. Tampere: University of Tampere. <<http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-7252-7>>
- Kotkavirta, J. (2002). Kokemuksen ehdot ja hahmot: Kritik der reinen Vernunft ja Phänomenologie des Geistes. Teoksessa L. Haaparanta & E. Oesch (toim.), *Kokemus*, 15–36. Acta Philosophica Tampereensia, vol. 1. Tampere: Tampere University Press.
- Kuckartz, U. (2014). *Qualitative text analysis: a guide to methods, practice & using software*. London: SAGE Publications Ltd.
- Kujala, S., Roto, V., Väänänen-Vainio-Mattila, K., Karapanos, E., & Sinnelä, A. (2011). UX curve: a method for evaluating long-term user experience. *Interacting with Computers*, 23(5), 473–483. Elsevier B.V. <<http://ekarapanos.com/Kujala.pdf>>.
- Kultima, A. (2010) Casual games and expanded game experiences: design point of view. Teoksessa O. Sotamaa & T. Karppi (toim.), *Games as Services final report*. Research Reports 2, 105–123. Department of Information Studies and Interactive Media, University of Tampere. <<http://tampub.uta.fi/tulos.php?tiedot=360>>.

- Kultima, A., & Stenros, J. (2010). Designing games for everyone: the expanded game experience model. *Proceedings of the International Academic Conference on the Future of Game Design and Technology*, 66–73. Futureplay '10. Vancouver, British Columbia, Canada: ACM.
- Latomaa, T. (2012). Onko kokemuksen (psykologinen) tutkimus tiedettä? - tieteenteoreettinen vai tieteenpsykologinen kysymys. Teoksessa L. Kiviniemi ym. (toim.), *Kokemuksen tutkimus III: Teoria, käytäntö, tutkija*, 289–318. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Lazzaro, N. (2004). Why we play games: four keys to more emotion without story. *Game Developers Conference proceedings 2004*, 1–8. XEO Design. <[http://www.xeodesign.com/xeodesign\\_whyweplaygames.pdf](http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf)>.
- Lehtomaa, M. (2008). Fenomenologinen kokemuksen tutkimus: haastattelu, analyysi ja ymmärtäminen. Teoksessa J. Perttula & T. Latomaa (toim.): *Kokemuksen tutkimus: merkitys – tulkinta – ymmärtäminen*, 163–194. 3. painos. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Liimakka, S. (2012). Kokemus, kieli ja kokemuksen mieli – metodologisia pohdintoja. Teoksessa L. Kiviniemi ym. (toim.), *Kokemuksen tutkimus III: Teoria, käytäntö, tutkija*, 101–114. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Meigs, T. (2003). *Ultimate game design*. Emeryville, CA: McGraw-Hill/Osborne.
- Mill, J. S. (1867). Inaugural address delivered to the University of St. Andrews, Feb. 1st, 1867. London: Longmans, Green, Reader, and Dyer.
- Mirza-Babaei, P. (2011). Biometrics to improve methodologies on understanding player's gameplay experience. *Proceedings of the 25th BCS Conference on Human-Computer Interaction*, 546–549. Swinton: British Computer Society.
- Mirza-Babaei, P., & McAllister G. (2011). Biometric storyboards: visualising meaningful gameplay events. *Human Factors*, 1–4. <[http://www.physiologicalcomputing.net/wordpress/?page\\_id=903](http://www.physiologicalcomputing.net/wordpress/?page_id=903)>.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the holodeck – the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Mäyrä, F. (2007). The contextual game experience: on the socio-cultural contexts for meaning in digital play. *DiGRA 2007 Situated Play Conference proceedings*, 810–814. Tokyo: DiGRA & University of Tokyo.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to game studies*. London: SAGE Publications Ltd.
- Määttänen, P. (2002). Taideteos kokemuksena: John Deweyn taiteenfilosofian lähtökohtia. Teoksessa L. Haaparanta & E. Oesch (toim.), *Kokemus*, 192–203. Acta Philosophica Tampersia, vol. 1. Tampere: Tampere University Press.

- Nacke, L., Drachen, A., & Göbel, S. (2010). Methods for evaluating gameplay experience in a serious gaming context. *International Journal of Computer Science in Sport*, 9(2), 1–12. <<http://hci.usask.ca/uploads/174-Methods-for-Evaluating-Gameplay-Experience-in-a-Serious-Gaming-Context.pdf>>.
- Niedenthal, S. (2009) What we talk about when we talk about game aesthetics?. Teoksessa B. Atkins, H. Kennedy & T. Krzywinska (toim.), *Breaking new ground: innovation in games, play, practice and theory: Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference*. Brunel University, Lontoo. <<http://www.digra.org/dl/db/09287.17350.pdf>>.
- Nieminen, H., & Pantti, M. (2012). *Media markkinoilla*. 3. uudistettu painos. Tampere: Vastapaino.
- Oakeshott, M. (1933/1985). *Experience and its modes*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Owens, T. S. & Helmer, D. S. (1996). *Inside collectible card games*. Minneapolis, MN: Millbrook Press.
- Perttula, J. (1995). *Kokemus psykologisena tutkimuskohteena. Johdatus fenomenologiseen psykologiaan*. Tampere: Suomen fenomenologinen instituutti.
- Perttula, J. (2008). Kokemus ja kokemuksen tutkimus: fenomenologisen erityistieteen tieteenteoria. Teoksessa J. Perttula & T. Lomaa (toim.), *Kokemuksen tutkimus: Merkitys – tulkinta – ymmärtäminen*, 115–162. 3. painos. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Perttula, J. (2012). Mikä tekee kokemuksen tutkimisesta fenomenologista? - fenomenologisen ajattelun kehityspolkuja. Teoksessa L. Kiviniemi ym. (toim.), *Kokemuksen tutkimus III: Teoria, käytäntö, tutkija*, 319–336. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Pihlström, S. (2002). Kokemuksen ehdot ja kokemuksen subjekti. Teoksessa L. Haaparanta & E. Oesch (toim.), *Kokemus*. 192–203. Acta Philosophica Tampere, vol. 1. Tampere: Tampere University Press.
- Pihlström, S. (2010). Fenomenologia ja pragmatismi. Teoksessa T. Miettinen, S. Pulkkinen & J. Taipale (toim.), *Fenomenologian ydinkysymyksiä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Rauhala, L. (2005). *Ihmiskäsitys ihmistyössä*. Helsinki: Yliopistopaino.
- Ribbens, W., & Poels, Y. (2009) Researching player experiences through the use of different qualitative methods. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory Conference proceedings*. London: University of Brunel. <<http://www.digra.org/dl/db/09287.32326.pdf>>.
- Rollings, A., & Morris, D. (2003). *Game architecture and design: a new edition*. Indianapolis, IN: New Riders Publishing.

- Saldaña, J. (2013). *The coding manual for qualitative researchers*. Second Edition. London: Sage.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Salokangas, R. (2012). Tekstit, kontekstit ja poikittaistatse mediahistorian kohtauspaikalla. Teoksessa E. Railo & P. Oinonen (toim.), *Media historiassa*. Turku: Turun historiallinen yhdistys.
- Schell, J. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Seabrook, J. (2006) Game master - Will Wright changed the concept of video games with the Sims. Can he do it again with Spore? *The New Yorker*. 6.11.2006. <[http://www.newyorker.com/archive/2006/11/06/061106fa\\_fact?currentPage=all](http://www.newyorker.com/archive/2006/11/06/061106fa_fact?currentPage=all)>.
- Sihvonen, T. (2011) Useless innovators? Teoksessa A. Kultima & M. Peltoniemi (toim.), *Games and Innovation Research Seminar 2011 Working Papers*, 71–75. TRIM Research Reports 7. Tampere: Tampereen yliopisto. <<http://urn.fi/urn:isbn:978-951-44-8705-7>>
- Sotamaa, O. (2007). Perceptions of player in game design literature. *DiGRA 2007 Situated Play Conference proceedings*, 1–6. Tokyo: DiGRA & University of Tokyo. <<http://digra.org:8080/Plone/dl/db/07311.59383.pdf>>.
- Suorsa, T. (2011). Kokemuksen yksilöllisyys, yhteisyys ja yhteiskunnallisuus - subjektitieteellisestä kokemustutkimuksesta. Teoksessa T. Latomaa & T. Suorsa (toim.), *Kokemuksen tutkimus II: Ymmärtävän psykologian syntyhistoriaa ja kehityslinjoja*, 174–231. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Swink, S. (2009). *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann Publishers.
- Taipale, J. (2010). Intersubjektiivisuus ja normaalius. Teoksessa T. Miettinen, S. Pulkkinen & J. Taipale (toim.), *Fenomenologian ydinkysymyksiä*. Gaudeamus: Helsinki.
- Talja, S. (2012). Graduopas. Informaatiotieteiden yksikkö. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. Tampereen yliopisto. <[http://www.uta.fi/sis/iti/opinto-opas/kurssisivut/itis62/INFIM\\_graduopas\\_2012.pdf](http://www.uta.fi/sis/iti/opinto-opas/kurssisivut/itis62/INFIM_graduopas_2012.pdf)>
- Wilson, D., & Sicart, M. (2010). Now it's personal: on abusive game design. *Proceedings of FuturePlay 2010*, 6–7. ACM Press. <[http://doougle.net/articles/Abusive\\_Game\\_Design.pdf](http://doougle.net/articles/Abusive_Game_Design.pdf)>.

Linkkien toimivuus tarkastettu 15.04.2015.

# LIITTEET

## Liite 1. Pelaajille jaettu ohjeistus.

### TUTKIMUS PELIKOKEMUKSEN MUODOSTUMISESTA

Tämä tehtävä on osa Tampereen yliopiston informaatiotieteiden yksikölle tekemääni pro gradu -työtä.

Työn tarkoituksena on selvittää pelikokemuksen luonnetta ja kehittymistä sekä kokemuksen muodostumiseen vaikuttavia tekijöitä. Saatua tietoa käytetään apuna tutkittaessa Cabals: The Card Game -keräilykorttipelistä (Kyy Games, <http://www.cabalsgame.com/>) saatavia pelikokemuksia.

Todenmukaisten vastausten saaminen on oleellista tutkimuksen onnistumisen kannalta, joten pyri laatimaan vastauksesi huolellisesti omien ajatustesi ja oletustesi pohjalta.

Vastaukset käsitellään anonymisti, eikä kysyttyjä tunnist- ja yhteystietoja luovuteta ulkopuolisille tai käytetä muualla kuin tässä tutkimuksessa.

Kiitoksia osallistumisestasi!

Jouni Peltokangas  
Tampereen yliopisto

jouni.peltokangas@uta.fi

### OHJEET

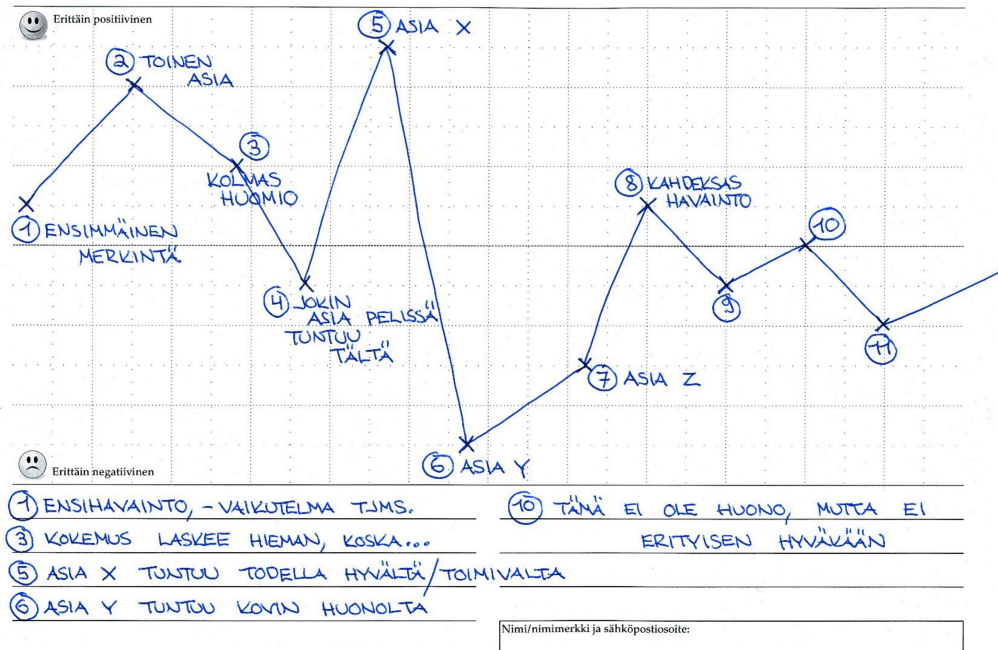
Piirrä käyrä kuvaamaan sitä, kuinka ja mistä asioista Cabalsin pelikokemus omalla kohdallasi muodostuu. Sijoita nämä asiat asteikolle sopivaan kohtaan, positiiviset x-akselin yläpuolelle ja negatiiviset alapuolelle (katso esimerkkipuola seuraavalla sivulla).

Merkitsemäsi asiat voivat olla mitä tahansa alkaen pienistä graafisista tai muista yksityiskohdista aina suuriin kokonaisuuksiin tai osa-alueisiin asti. Oleellista on, että koet niiden vaikuttaneen jollain tavoin siihen kokemukseen, jonka peli sinulle tarjoaa. Voit halutessasi selittää tarkemmin alaosaan tai paperin kääntöpuolelle.

Aloita ennako-odotuksistasi tai ensimmäisestä pelistä muodostamastasi mielikuvasta. Minkä laatuinen tämä mielikuva tai tuntemus on ja mikä sen saa aikaan? Jatka merkintöjen tekemistä kronologisessa järjestyksessä, kunnes uusia oleellisia pelikokemukseen vaikuttavia tekijöitä ei enää ilmene. Jos paperi tulee täyteen, jatka kuvaajan piirtämistä seuraavalle arkille. Mikäli vaikuttaa siltä, että kokemus on tai muuttuu negatiiviseksi, eikä pelaamista tulisi normaalitakaan jatkettua jostain tietystä pisteestä eteenpäin, ei merkintöjen tekemistä tarvitse pitkittää tutkimuksen itsensä vuoksi.

Pelin voit ladata ilmaiseksi sovelluskaupasta (App Store, Google Play) tai osoitteesta [www.cabalsgame.com](http://www.cabalsgame.com) (Windows, Mac ja selaimella pelattava).

Pelaajille jaettu ohjeistus (sivu 1/2). Suunnittelijoiden ohjeistus oli asiasisällöltään samanlainen, mutta heitä kehoitettiin piirtämään käyrä kuvaamaan heidän oletuksiaan sitä, kuinka ja mistä asioista *Cabalsin* ensikertalaispelaajan kokemus heidän näkemyksensä mukaan muodostuu.



Pelaajille jaettu ohjeistus (sivu 2/2). Ohjeistuksen mukana ollut esimerkkipuola.